http://www.gamecenter.ru



Рекламно-издательская группа «Фантазия»

Mega GAME

Журнал для настоящих компьютерных игроков

Подробное освещение событий игрового мира

Самые свежие новости от издателей и разработчиков

Советы по прохождению и солюшены

№ 5 1999

Теперь с компакт-диском!



Очки eyeSCREAM

Экзотические устройства



Более 150 игр в номере

- Worms Armageddon
- Imperialism 2
- North vs South
- Roller Coaster Tycoon
- Cyberstrike

и еще десяток игр



Если хочется квакнуть с соседом...

Сумма технологий ++

Сеть в вашем доме

Крепче за баранку держись, игрок!

Тестирование рулей и педалей

Preview



ISSN 1560-988X





Baldur's Gate

Как не промахнуться мимо Врат Бальдура

Mission Possible

Изображение, о котором можно только мечтать.

Компания LG, признанный лидер на рынке мониторов, постоянно совершенствует свою продукцию, используя в производстве мониторов самые передовые достижения технической мысли.

Мы предлагаем вам серию мониторов, которые способны удовлетворить запросы любого пользователя — от простого любителя Интернета и компьютерных игр до серьезного профессионал.

Flatron-78FT

Как лист бумаги в журнале, монитор Flatron-78FT абсолютно плоский как в центре, так и по краям. Это позволяет видеть изображение без малейших искажений. Благодаря новому плоскому экрану и специальному антибликовому покрытию Flatron-78FT обладает улучшенной чистотой цвета и повышенным уровнем яркости.

Существенными преимуществами этого монитора являются также наличие процессора контроля за качеством изображения, экранного меню контроля, функции самодиагностики, а так же улучшенное покрытие самого экрана.

Studioworks-57M

Монитор Studioworks-57M создан для того, чтобы пробудить ваш творческий гений. Чтобы вы ни делали — готовили мультимедиа-презентацию, работали над сложной дизайнерской задачей или делали свою обычную работу — монитор Studioworks-57M поможет Вам создать истинный шедевр. Яркие цвета, четкое изображение и чистые звуки монитора Studioworks-57M восхитят любого профессионала.

TFT LCD-500LC

Жидкокристаллический монитор 500LC — Это воплощение последних достижений в области сокращения веса и габаритов монитора.В отличие от многих других жидкокристаллических мониторов специальная технология позволяет видеть изображения на мониторе 500LC практически с любого угла, а цветовая гамма этого монитора включает 16 миллионов цветов!

МЕЧТА КАЖДОГО КОМПЬЮТЕРА



FLATRON-78 FT



- Плоский экран
- Отсутствие искажения
- Размер точки 0,24 мм
- Максимальное разрешение 1600x1200
- TCO-95



LG Мониторы

ЧЕЛОВЕК ПРЕЖДЕ ВСЕГО

МЕЧТЫ

Внимание! Приобретая продукцию **LG Electronics Inc.**, упаковки изделия. В случае отсутствия такового или наличия претензии, касающиеся гарантийного или постгарантийного

Центральная информационная служба 742 7777

Москва

Магазин-салон Эл-Джи 959 1394, 959 3692

AIRTON 230 6350

FALCON

FORMOZA

DUNA

http://www.lge.co.kr

МЕЧТА КАЖДОГО ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ

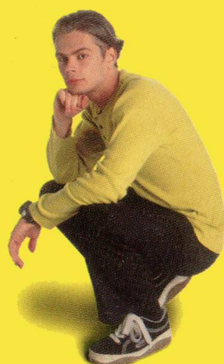
МЕЧТА КАЖДОГО РУКОВОДИТЕЛЯ





STUDIOWORKS-57M

TFT LCD-500LC



- Максимальное разрешение1280x1024
- Отсутствие мерцания в режиме 1024x768@85Hz
- Динамики типа "DOME"
- Встроенный микрофон
- Цифровая настойка с экранным меню
- VESA DDC-2B для Plug&Play
- Совместимость с PC, MAC II, LC, Quadra и Sun SPARC



- Плоский жидкокристаллический экран
- Максимальное разрешение1024x768
- Минимальные размеры
- Совместимость с PC, MAC II, LC, Quadra и Sun SPARC
- TCO 95

С Б Ы В А Ю Т С Я

просим Вас убедиться в наличии гарантийного талона, выполненного на русском языке,который находится внутри гарантийного талона, отпечатанного на других языках, компания **LG Electronics Inc.** не сможет удовлетворить Ваши обслуживания приобретенного Вами изделия.

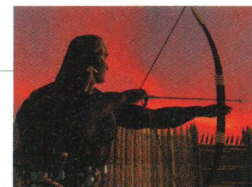
150 8320	KLONDIKE	210 9838	ТД «МИР»	152 4001	**Екатеринбург**	
234 2164	REGARD TOUR	912 4224	Диал Электроникс	916 0050	Трейд Рут	(3432) 55 0540
956 5535	KORONA	496 4467				

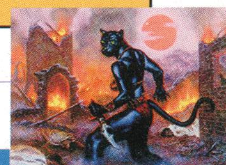
Товар сертифицирован

Mega GAME
Номер 5
1999

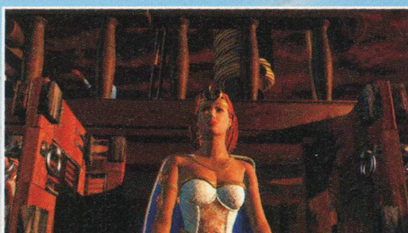
СОДЕРЖАНИЕ

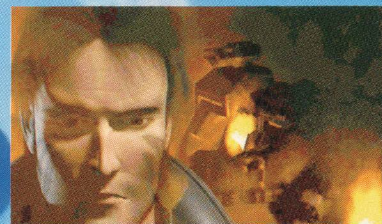
Фантазия

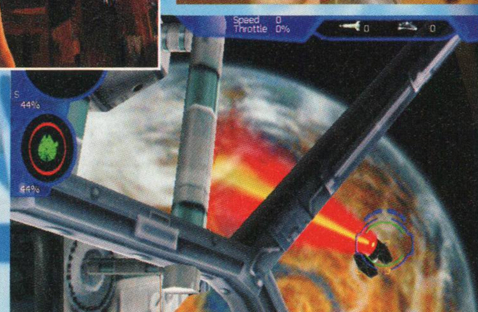




МЕГАХИТ







От редакции, или Наши будни

...Тут, вроде, должна была быть колонка редакции, но пусть для разнообразия на ее месте наши хроники появятся. Как-никак, пятый номер, почти юбилейный — должна же страна, наконец, знать своих героев и чем означенные герои дышат!

У нас тут вроде как маленькая радость, которой я и собираюсь с вами немедленно поделиться. Вы, наверное, уже заметили, что теперь ТАМ (внизу) ЕСТЬ Он, родимый, круглый и блестящий, с дыркой посередине. Отныне ОН будет ВСЕГДА, forever, если хотите, и на нем будет МНОГО. Это мы так отметили пяти… чуть было не сказал «летие», но мы вроде не такие старые. В общем, пятиномерность нашего журнала.

Зато у нас сегодня холодильник отобрали. Представляете, наступает лето, жара, солнце, а тут — бац! — и нет холодильника. Плохо. Хотя, конечно, понять тех, кто отобрал, тоже можно: у нас на худой конец кондиционер работает, а они там в полевых условиях… Тоже лето, тоже жара, пыль еще всякая в нос и уши. Так что ладно, Бог с ними, только вот теперь чашки с ложками на полу валяются.

И еще у нас теперь железный человек появился. Вы с ним сможете познакомиться там дальше в журнале, где он про всякие пластмассовые железяки слова пишет. Он к нам понатащил кучу рулей с педалями, и мы на целую неделю стали воистину похожи на игровую редакцию, а не на контору туристического бюро: народ визжал, орал, ко всем столам были привернуты рули и мы целыми днями гонялись по сетке в Need for Speed. Чего и вам, кстати, желаем: ощущения крутейшие.

А еще тут нам сказали, что на КРОВАТКЕ была организована чат-комната нашего журнала, и называется это дело gamecenter.krovatka.ru. В принципе, мы все люди страшно деловые и занятые, потому в чатах и кроватках за редкими исключениями не сидим, но там изредка появляться будем. Кто нас там поймает, получит приз.

Так вот мы живем.

Иван Шаров
sharov@gamecenter.ru

Список игр упоминаемых в номере

Главный редактор **Владимир Зайковский**

Редакционная коллегия (mg@gamecenter.ru)

Адрес редакции: 111024 Москва абонентский ящик 101 (095) 273-6560

Алексей Котко («Тридцать дней на линии огня», «Internet для геймера») kotko@gamecenter.ru
Петр Курков (выпускающий редактор)
Николай Скоков («Сумма технологий») nick@subnet.ru
Юрий Травников («Мега-Хит», «Обойма», «Стенка на стенку») jura@gamecenter.ru
Дмитрий Резников (зам. главного редактора; «Предварительный просмотр», «Mission Possible») sharov@gamecenter.ru

Литературная редакция **Александр Галкин** (руководитель), **Ольга Гулякова**, **Людмила Колобова**, **Наталья Савельева**, **Алла Стукалова**, **Каринэ Халатова**

Дизайн и верстка **Денис Еремин**, **Антон Коркин**, **Ирина Алексеева**, **Лейла Беншуша**, **Наталия Долгая**, **Игорь Когановский**, **Сергей Тимонов** (обложка)

Фотограф **Андрей Давыдов**

Предпечатная подготовка **Репроцентр РА «Фантазия»**

Рекламная служба **Светлана Биневская** (руководитель) (095) 273-6549, 362-1332

Служба распространения **Александр Ермолаев** (095) 234-9811

Отдел региональных продаж **Виктория Коваленко** (095) 234-9811

Цена свободная

Учредитель — РА «Фантазия»

Отпечатано в типографии «Алмаз-Пресс»

Издание зарегистрировано в Комитете РФ по печати
Рег. № 018230 от 28 октября 1998 года

Реклама в номере

www.gamecenter.ru

УВАЖАЕМЫЕ ЧИТАТЕЛИ!

Вы можете подписаться на наш журнал

в любом отделении связи России и СНГ по объединенному каталогу «Почта России» и по каталогу агентства «Роспечать» — «Подписка через киоски» ПО ИНДЕКСУ

40888

Для жителей Москвы и Московской области открыта подписка через редакцию

Стоимость одного номера по подписке 53 рубля (с учетом доставки).

Подписная цена действительна до выхода следующего номера.

Для оформления подписки от вас потребуется:

1. Перевести по безналичному расчету сумму в зависимости от срока подписки.

Получатель: ООО «Рекламное агентство «Фантазия»
ИНН 7710152963, р/с 40702810700000001078
в ф-ле «Гостиный двор» КБ «Рублевский»,
к/с 30101810400000000218, БИК 044652218.

2. Прислать на а/я сообщение, где будут указаны ваши имя, фамилия, точный адрес и срок, на который вы хотите подписаться.

Отправить почтой копию квитанции об оплате по адресу: 111024 Москва-24, а/я №101, журнал «Mega Game».

Максимальный срок подписки — 6 месяцев.

СПРАШИВАЙТЕ ЖУРНАЛ «MEGA GAME» В КИОСКАХ И НА ЛОТКАХ ВАШЕГО ГОРОДА:

Москва

«Логос-М»
(сеть оптовых магазинов)
Страстной бульвар, 3
ул. Баррикадная, 2,
(095) 254-05-62
Старый Толмачевский пер., д.5, под. 2
ул. Волхонка, 6, стр. 1
ул. Краснопрудная, 7/9
2-я Звенигородская ул., 13
(095) 256-06-00
ул. Верхняя Сыромятническая, 2
Спорткомплекс «Олимпийский» (мелкооптовый рынок печатной продукции)
Олимпийский пр-т, 16
«Библио-Глобус»
Москва, ул.Мясницкая, 6
«Дом Технической Книги»

Киоски:
«Экто-пресс»
«Пресса»
«Центр-прессы»
«Метропресс»
«Московский Запад АП»
«Южное АП»
«Экополис»
«Мир прессы»
«Северное АП»

Санкт-Петербург

Альтернативная служба подписки «Петербург Экспресс»
ул. Таллинская, д. 6-в
тел.: (812) 325-0925

А ТАКЖЕ:

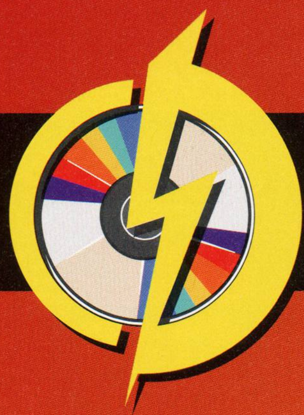
Абакан
Ангарск Иркутск. обл.
Архангельск
Барнаул
Белгород
Благовещенск
Великие Луки
Владивосток
Воронеж
Дзержинск
Екатеринбург
Иваново
Ижевск
Казань
Краснодар
Красноярск
Липецк
Махачкала
Набережные Челны
Н. Новгород
Новосибирск
Омск
Орел
Пермь
Сочи
Сургут
Сыктывкар
Таганрог
Тверь
Тольятти
Тула
Ульяновск
Уфа
Челябинск

Я хочу подписаться на журнал «Mega Game»

Фамилия ....
Имя ....
Отчество ....
Адрес ....
Телефон ....

Кол-во комплектов _____ **Срок подписки** _____ **мес.**

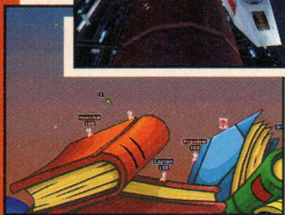
ПРИГЛАШАЕМ К СОТРУДНИЧЕСТВУ ОПТОВИКОВ И РЕАЛИЗАТОРОВ ПЕЧАТНОЙ ПРОДУКЦИИ
Отдел продаж: 273-6560, 234-9811



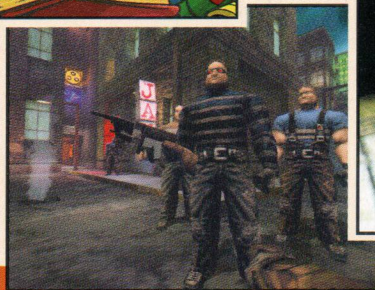
СОДЕРЖАНИЕ КОМПАКТ-ДИСКА

ДЕМО-ВЕРСИИ





Читать обзоры — хорошо, но лучше все попробовать своими руками и глазами. В разделе ДЕМО — демо-версии игр, описываемых в номере.





ВИДЕО

Если у игрушки нет демо-версии — не беда! Хотя бы видеоролик разработчики-то сделали! А мы его представляем вашему вниманию. Итак, в разделе ВИДЕО — ролики, посвященные упомянутым в номере играм.

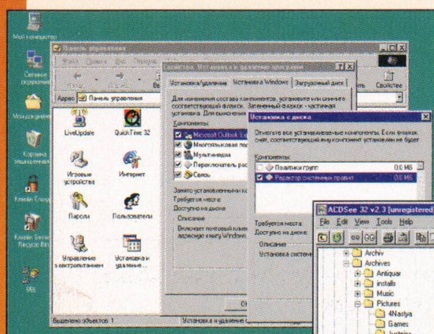


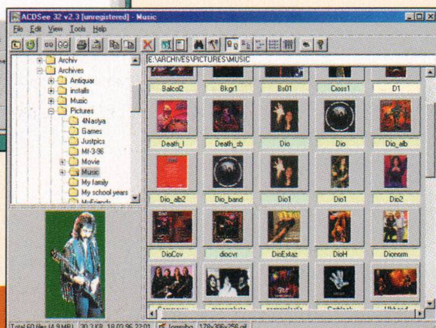




СОФТ

Всевозможные бесплатные программы, от аудиоплееров до веб-броузеров, мы ежемесячно выкладываем на наш CD. Всем этим можно сразу же начинать пользоваться. Программы полезные, и их много, и это хорошо.

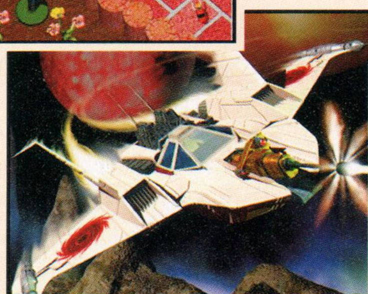


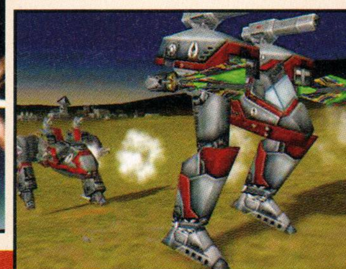


ПАТЧИ

Давно уже разработчики не делают игрушек без дыр. Видимо, они считают, что у всех есть Internet, и потому ни для кого не проблема скачать пару десятков мегабайт оттуда. Что ж, если у вас нет Internet, у вас есть МЕГАГЕЙМ! Патчи к новейшим игрушкам — на диске.







Дорогой друг!

Нам, как джойстикам, хочется иметь обратную связь. Посему, если Вас не затруднит, заполните, пожалуйста, прилагаемую анкетку и вышлите ее нам по почте, e-mail'у или факсу в редакцию! Мы всячески обработаем результаты опроса и сделаем соответствующие выводы. Честное слово.

Редакция.

Ваш возраст:
- 1-8
- 9-13
- 14-16
- 17-20
- 21-27
- 28-50
- старше 50

Место жительства (город, область, страна):

Чем Вы занимаетесь?
- Учусь
- Работаю
- Служу в армии
- Пенсионер
- Бездельничаю

Как Вы узнали о нашем журнале?
- Заметил на прилавке
- Через знакомых
- Через сайт
- Из рекламы
- Ничего о вашем журнале не знаю

Где вы играете в компьютерные игры?
- Дома
- На работе
- В институте
- В клубе
- У друзей
- В игры не играю

Какие еще игровые журналы вы читаете?
- Навигатор Игрового Мира
- Страна Игр
- Game.Exe
- Игромания
- Всякие онлайновые

Имеете ли Вы доступ к Интернету?
- Дома
- На работе/в институте
- У знакомых
- Не имею

Если да, то играете ли вы через Интернет?
- Да
- Нет
- Ась?

Сколько часов в день Вы проводите за компьютером?
- Меньше 1 и не каждый день
- 1-2
- 2-3
- 3-4
- 4-6
- 6-10
- Еще больше, я маньяк
- Не вылезаю никогда вообще

Кроме игрушек, чем Вы занимаетесь за компьютером?
- А он разве еще что-то умеет?
- Работаю
- Болтаюсь по Интернету
- Просто сижу
- Это секрет

Оцените, пожалуйста, рубрики нашего журнала по пятибальной шкале (1 – совсем запущено, 5 – круче некуда):
- 30 дней на линии огня
- Игрок
- Предварительный просмотр
- Коктейль
- МегаХит
- Обойма
- Стенка на стенку
- Красота
- Mission Possible
- Игры, любимые народом
- Сумма технологий
- Бестолковые рейтинги
- Интернет для геймера
- Мои виртуальные похождения
- Ящик для мусора
- Комикс
- CD-ROM

Какие оценки, на Ваш взгляд, заслуживает наш журнал по следующим пунктам:
- Оперативность
- Содержательность
- Компетентность
- Художественное качество текстов
- Оформление
- Общее впечатление

Что в игровом журнале интересует Вас прежде всего?
- Preview
- Review
- Солюшны-проходилова
- Новости
- Сетевые игры
- Интернет
- «Железные дела»
- Информация о полезных неигровых программах и утилитах
- Чтиво
- Халява разная
- Чтобы было не стыдно читать в метро

Что, на Ваш взгляд, нам стоит изменить в MegaGame?

p.s. Купите ли вы следующий номер нашего журнала?
- Да
- Да!
- Да!!! Да!!! Скорей его сюда!!!
- Я подумаю...
- Если сильно попросите...
- Нет.

30 ДНЕЙ НА ЛИНИИ ОГНЯ



Для начала ознакомьтесь с новостями за прошедшие 30 дней. Скучновато как-то становится на линии огня — все новостные сайты в Сети заполнены сообщениями о задержках ранее отложенных игр. Например, очередной раз отложен выпуск стратегии Command & Conquer: Tiberian Sun. На сей раз релиз игры перенесен на июнь. В основном разного рода отсрочки создатели мотивируют благородным намерением сделать из игрушки просто «конфетку». Приятно, конечно, что разработчики и издатели так заботятся о простых геймерах, но иногда серия задержек и отсрочек не приводит к появлению стоящих игр. Мне больше всего нравится, когда разработчики не объявляют заранее дату выпуска игры. Они, видимо, не хотят попасть впросак с постоянными задержками и просто объявляют, что «release it when it's ready». Это можно перевести так: «игра выйдет, как только будет готова». Ну-ну. Вспомним-ка небезызвестную id Software с ее мегахитом Quake II. На протяжении всего срока создания игры разработчики кормили нас вышеозначенным обещанием, что игра выйдет, как только она будет готова. А что же произошло на самом деле? После официального релиза Quake II вышло 8 (восемь) не менее официальных патчей к ней. Так что пусть хоть кто-нибудь скажет мне, что Quake II «вышла, когда была готова». Я не имею ничего против id Software, иначе бы меня просто забросали камнями, но факт остается фактом — фраза «release it when it's ready» была верным спутником новостей о Quake II еще до выпуска игры. Конечно, всякий может возразить, что многие патчи имели своей целью не устранение багов, а добавление в игру новых возможностей, но не мне вам рассказывать, что они стали настоящими рассадниками разнообразных глюков на наших с вами компьютерах.

Однако хочется отметить и некоторые приятные тенденции в «игроделании». Вышло несколько действительно хороших хороших игр, сообщения о которых незамедлительно заносились в «30 дней на линии огня».

АПРЕЛЬ

1 Ну... сами понимаете — национальный день симуляторов. Кстати, на 1 апреля намечено много событий в жизни игрового мира. Одно из них — релиз игрушки Extreme Links компанией Access.

2 Elecrtonic Arts грозилась в этот день устроить грандиозную презентацию, где фирма хотела представить Lands of Lore, C&C: Tiberian Sun и др. В результате этого не произошло из-за незапланированных задержек в создании игр.

3 Фирма Activision анонсировала на этот день игру, которая называется Jack Nicklaus Presents: Golden Bear Challenge. Больше никаких подробностей не сообщается.

4 Все та же фирма Activision запланировала выпуск целого ряда игрушек для Playstation. Однако это нас совсем не касается, поэтому оставим их.

5 Electronic Arts планирует выпустить гоночный симулятор, который называется Sports Car GT.

6 Крупнейший издатель компьютерных игр, компания Havas Interactive, анонсировала выпуск игры Worldcraft Pro. Нельзя не заметить созвучие названия этой игры с названием знаменитого мегахита Warcraft.

7 Фирма Eidos Interactive объявила о намерении выпустить игру Tomb Rider IV. Более никаких подробностей не сообщается. (Это не шутка.)

8 Малоизвестная компания под названием Simon & Schuster объявила, что 8 апреля она выпустит игру Shattered Light.

9 Фирма Sega Entertainment планирует выпустить игру Yoot's Tower. Это будет симулятор строительства и управления высотным зданием. По всей видимости, игрушка будет напоминать аналогичные продукты компании Maxis.

10 Sirtech выпускает вторую часть игры Jagged Alliance. Первая очень полюбилась российским игроманам, поэтому Jagged Alliance 2 в России будет издавать компания «Бука».

11 Две новые online-игры были анонсированы компанией Mythic Entertainment. Первая являет собой онлайновый пинбол и называется Splatterball Plus, вторая — Darkness Falls: The Crusade — представляет жанр RPG.

12 День космонавтики. В этот день была заложена основа космических симуляторов, стратегий и вообще всего «звездного» направления в играх.

13 Должно появиться сразу два бейсбольных симулятора. Первый называется High Heat Baseball 2000, и в роли издателя выступит компания 3DO. А фирма Microsoft выпустит свой MS Baseball ближе к концу месяца.

14 Blue Bytes объявила, что 1 апреля появится первый add-on на CD к игре Settlers III. Однако, зная склонность разработчиков к разного рода задержкам, хочу порекомендовать начинать искать этот продукт не раньше 14 апреля.

15 Гигант игровой индустрии — компания Activision — запланировала выпуск игры Heavy Gear 2. Игрушка, по всей видимости, представляет собой симулятор управления роботами.

16 Компания Бука выпускает полностью русифицированную версию игры Heroes of Might & Magic III... или это было в прошлом месяце... ну, тогда отметим, что прошел ровно месяц после этого славного события.

17 Игра Requiem, которая разрабатывалась фирмой 3DO, уже появилась на прилавках магазинов.

18 Фирма Micro Machines выпускает в этот день игру с названием, которое совпадает с названием самой компании. Неплохой маркетинговый ход, нужно отметить.

19 19 апреля весь цивилизованный мир отмечает вторую годовщину появления Internet в Эфиопии. Ровно два года назад там появился первый провайдер услуг Internet.

20 Фирма с длинным названием MacMillan Computer Publishing планирует в этот день выпустить на прилавки магазинов игру Mindgym. Посмотрим, получится ли это у нее.

21 Где-то в середине месяца фирма Bethesda запланировала релиз игры Magic & Mayhem. В России, наверное, имеет смысл ее искать не раньше 21 апреля.

22 Все та же Bethesda выпускает игру NIRA Drag Racing. По всей видимости, какие-то «наркоманские гонки».

23 День рождения великого драматурга всех времен... и все такое... короче, Шекспира. По его бессмертному произведению Macbeth очень долго собирались делать игрушку. Но так и не сделали, к сожалению.

24 Выпущен сборник комиксов о Ларе Крофт на французском языке. К сожалению, пока не планируется перевод этого творения на какие-либо другие языки.

25 В апреле должны появиться еще несколько игр, даты выхода которых не сообщаются. Среди них Hit 'n' Run и Carnivorous, издающиеся компанией MacMillan Computer Publishing, и Malkari от фирмы Interactive Magic.

26 Более двухсот лет назад на японский остров Ишигаки обрушилось цунами высотой 85 метров. Казалось бы, это событие не имеет никакого отношения к компьютерным играм, а на самом деле... кто знает...

27 Выходит игра Railroad Tycoon II: The Second Century, издателем которой выступает объединение компаний под общим названием Gathering of Developers (GoD).

28 Армия игр, представляющих жанр «стратегия реального времени», в этот день пополнится еще одной игрушкой. Она называется Duel: The Mage Wars, и в роли ее издателя выступит фирма Virgin Interactive.

29 Очередная задержка. Теперь объявлено, что выпуск игры Age of Kings откладывается до осени этого года.

30 Вальпургиева ночь. Нечисть лезет изо всех щелей. А если бы она не лезла, мы бы про нее ничего не знали, и тогда прощай, весь жанр fantasy...

Short News

- The World Opponent Network (www.won.net) объявила о пяти новых играх, в которые теперь можно будет поиграть на сервере абсолютно бесплатно. Вот они: Chess.net, Burning Metal, Absolute Zero и Roach Invaders. Все они используют технологии Java, Shockwave или Flash.

- Фирма Interplay объявила о создании подразделения 14" East, которое будет заниматься исключительно стратегиями. В этом году оно, скорее всего, сосредоточится на торговой марке Star Trek. В разработке находятся Star Trek: Starfleet Command, Star Trek: New Worlds и Star Trek: Klingon Academy.

- Игрушка Machines для PC ушла в золото и должна была появиться в магазинах в начале апреля. Это стратегия реального времени, которая будет использовать все возможности современных графических акселераторов. Демоверсию уже давно можно получить с сайта компании Acclaim (www.acclaim.net).

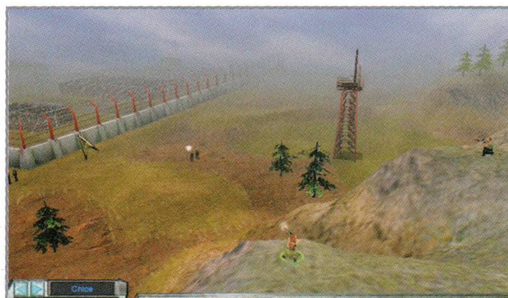


- Компания Multitude, очевидно, собирается сконцентрировать свои усилия на создании голосовых технологий в online. Поэтому игрушка FireTeam, скорее всего, станет последней игрой фирмы.

Shadow Company задерживается до II квартала

URL http://www.shadowcompany.com

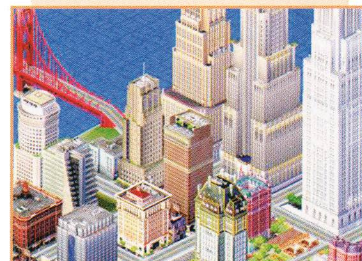
Компания Interactive Magic объявила, что игрушка Shadow Company выйдет только во II квартале этого года. Она сразу же будет доступна на игровых серверах iMagic Entertainment Network и GameHub. Сюжет игры довольно прост, но актуален. Безраздельной властью на планете Земля обладают различные лидеры террористических группировок, которые открыли охоту на все боеспособное население с целью привлечь его в свои ряды. Такой крутой парень, как вы, сразу же попадает в одну из команд террористов, и вам сразу же выдается какое-то задание. В задании, как водится, не все проходит гладко, и вам придется изрядно помучаться, чтобы пройти игру до конца. Жанр игры определен разработчиками как real-time-tactical-combat, что, несмотря на длинное название, мало о чем говорит. Обещается также новый уникальный 3D-движок, очень реальная фотографическая графика (чего совсем не скажешь, глядя на скрины) и самый продвинутый gameplay. Все обещания довольно стандартны, но лучше подождать выхода хотя бы демоверсии. За дополнительной информацией можете сходить на официальный сайт игры.





Очередные примочки к SimCity 3000

URL http://www.simcity3000.com

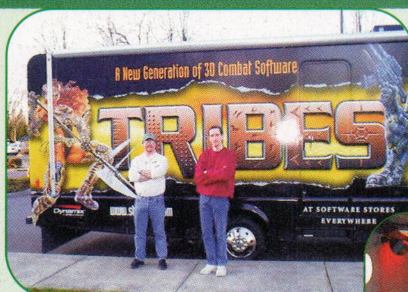


Совсем недавно исполнился всего месяц игре SimCity 3000, а фанаты игры уже успели достать ее разработчиков. Они требуют очередных наворотов. Оригинальная версия игрушки включает около сотни уникальных зданий, а в начале февраля на сайте компании Maxis появилось большое количество новых домиков, которые представляли славный город Сан-Франциско. Когда-то фирма объявляла о готовящемся новом «наборе» уникальных зданий. На этот раз все они будут из города Нью-Йорк. Посматривайте время от времени на официальный сайт SimCity 3000, они там, наверное, уже появились.



Компания Dynamix становится на колеса

Компания Dinamix — подразделение фирмы Sierra — начала довольно необычную рекламную кампанию. Она оснастила какой-то фургон по последнему слову техники и расписала его поверхность символикой игр Starsiege и Tribes. В целом это транспортное средство представляет собой продвинутую игровую станцию стоимостью около 150 тысяч долларов. Процессоры Pentium III установлены внутри компьютеров Falcon Northwest, изготовленных по специальному заказу. Все перекрытия внутри фургона звуконепроницаемые, и каждое рабочее место оснащено звуковой системой Dolby 5 surround. В рамках рекламной кампании сотрудники Dynamix проедут с Западного побережья США в Сан-Хосе на Games Developers Conference, которая состоится 16-18 марта, после чего проследуют в Лос-Анджелес на выставку E3, которая пройдет с 13 по 15 мая этого года. Посмотрите, как все это выглядит на фотографиях. А официальное название траспортного средства — Starsiege Universe Assault Vehicle (SUAV).







Небольшой bugfix для игры



Скажем спасибо tAng'у с сайта Planet Starsiege за ценный совет. Если у вас есть проблемы с игрой в Starsiege: TRIBES в режиме OpenGL, рекомендую вам к нему прислушаться.

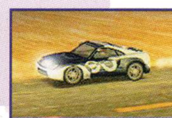
«Я знаю, что в данный момент многие юзеры испытывают некоторые затруднения в игре TRIBES при запуске оной в режиме OpenGL. Проблема заключается в том, что курсор мышки двигается крайне медленно и играть становится совершенно невозможно. Этот баг ликвидируется следующим образом: просто в настройках Windows уберите 32-битный цвет, и все будет нормально, причем игра при этом ничего не потеряет».

Если вы не знаете, что такое Starsiege: TRIBES, или ищете информацию по игре, зайдите на сайт Planet Starsiege.

Выпущена новая машинка для Speed Busters

Фирма Ubi Soft хочет доставить геймерам всего мира еще большее удовольствие после выпуска игры Speed Busters: American Highways. Они добавили еще один автомобиль в свою игрушку. Он называется Cortex и сам по себе является очень хорошо управляемым и маневренным. Его уже можно скачать с официального сайта игры Speed Busters, который располагается по адресу www.speedbusters.com.





Short News

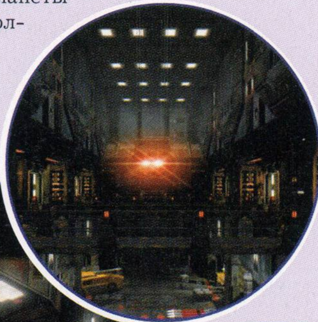
- Представитель фирмы Rage обнародовал подробности 3D-шутера компании, который называется Expendable. Европейский релиз намечен на 30 апреля, а в США игра появится несколькими днями позже.
- Компания Project Two объявила о выпуске двух новых игр Apollo 18 и Reah. Они будут распространяться по программе фирмы GT, которая называется GT Interactive Software's Affiliate Label Program.
- Фирма Groiler Interactive (groiler.co.uk) объявила о закрытии своего британского подразделения по изданию компьютерных игр. Вместо этого она хочет сконцентрироваться на внутреннем рынке (интересно, где он, этот внутренний рынок). Около 12 человек потеряют свою работу. Их жалко.

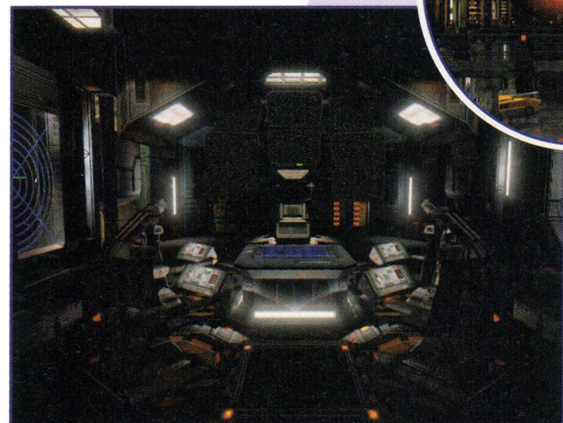
Microsoft открывает сайты новых игр

URL http://www.microsoft.com

Корпорация Microsoft анонсировала открытие двух новых сайтов, посвященных игрушкам в стадии разработки компанией Digital Anvil.

Первая называется Starlancer и представляет собой изрядное смешение жанров. Разработчики обещают сделать из Starlancer боевой симулятор, который бы объединил в себе космический 3D-шутер и атмосферу и окружение классических фильмов о войнах в космосе. Сюжет в игре соответствующий и довольно сильно перекликается с современностью. Крупнейшие мировые державы: как-то США, Россия, Китай, Великобритания и другие — сформировали стратегические альянсы и изо всех сил борются за контроль (дался им этот контроль) над центрами цивилизации, в роли которых выступают Земля, Марс и остальные планеты солнечной системы. Вы сыграете за члена 45-го эскадрона добровольцев, который буквально завален сложнейшими миссиями, и ваши боссы ждут от вас исключительно успеха. Уже доступны некоторые картинки — посмотрите на них, они довольно красивы.





Вторая игрушка будет стратегией реального времени, и она называется Conquest: Frontier Wars. Сюжет ее прост и неоригинален, но в этом жанре он играет небольшую роль по сравнению с таким элементом, как gameplay. В 2151 году человечество определилось, наконец, в вопросе перемещения со скоростью света и сразу начало процессы колонизации окрестных планет. Причем, так как этот процесс осуществлялся всеми державами одновременно, возникла жесточайшая конкуренция. А тут еще инопланетяне подтвердили все слухи о своем существовании и решили вмешаться. Вот и предстоит вам распутать этот конфликт, выступив за одну из сторон. О gameplay пока ничего сказать нельзя, так как игрушка находится на ранней стадии разработки. Зато картинки все какие-то однообразные, не внушают, так сказать, оптимизма.



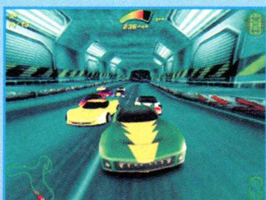


Осталось заметить, что обе игры будут выпущены Digital Anvil только лишь следующей зимой, так что бесполезно сейчас их подробно описывать — до зимы многое может измениться.



Short News

● Компания ASC Games сегодня сообщила неприятную новость. Игрушка для платформы PC, называемая Jeff Gordon XS Racing, очередной раз задерживается. Ранее ее выпуск был запланирован на 16 апреля, а теперь она появится не раньше мая этого года.



● Вокруг компании Rage уже давно ходят слухи о ее продаже. Недавно она их частично подтвердила. Представитель фирмы заявил, что это возможно не раньше осени, и уже есть заинтересованные фирмы. В их числе TNQ, EA, Microsoft и Infogrames. Но никаких переговоров пока не ведется.

● Сайт GameWire.org опубликовал небольшое исследование, которое сравнивает две технологии: A3D компании Aureal и EAX (Environmental Audio Extension) фирмы Creative. Еще одна новая статейка появилась на GameWire.org. Она называется «Эволюция 3D». Почитайте ее — она довольно интересна. Здесь простым языком описывается, что такое 3D-технологии и как они развивались.

● Появилась в продаже новая стрелялка, которая называется Recoil. В роли издателя выступил гигант игровой индустрии Electronic Arts.

● Дебют первой демоверсии игрушки Daikatana оказался не слишком удачным. Представители фирмы Ion Storm (www.ionstorm.com) получили довольно много негативных откликов. Джон Ромеро даже был вынужден сказать несколько слов в свое оправдание, а сайт 3Dnews.net сразу их опубликовал.

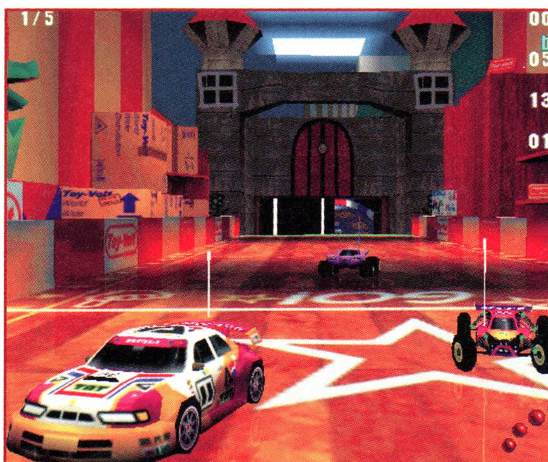
● Новость на сайте BluesNews сообщает, что появился видеоролик из игрушки Requiem, которая будет выпущена фирмой 3DO (www.3do.com). Информацию о самой игре можно почитать на ее официальной страничке на сайте 3DO.



Анонсирован новый гоночный симулятор

URL http://www.acclaim.net

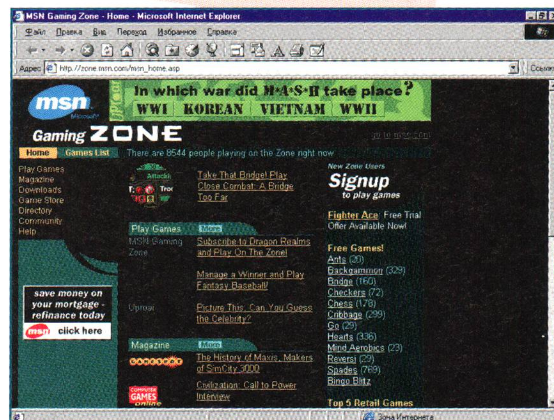
Фирма Acclaim сообщила о разработках игры Re-Volt. Это будет новый гоночный симулятор, однако идея игры довольно оригинальна. Геймеры будут ездить не на обычных автомобилях, а на маленьких радиоуправляемых машинках со всеми вытекающими отсюда последствиями. Можно совершенно безболезненно врезаться в своих противников, равно как и в особенности рельефа. Рельеф, кстати, представлен довольно разнообразный. Вам придется поездить по различным половым покрытиям квартир, супермаркетов и других помещений, обильно усыпанных пустыми пивными банками и прочим мусором. В игре будет более 20 различных машинок, каждая из которых имеет свои уникальные особенности. Некоторые из них будут оснащены простеньким оружием для упрощения достижения основной цели игры. А цель, как и в любой гонке, — выиграть, то есть приехать первым. Разработчики игры определяют жанр своего продукта как «аркада». Видимо, при этом они хотят затронуть ностальгические чувства геймеров, а может, это будет простенькая игра, не обремененная замысловатым сюжетом и современными технологическими наворотами. Остается добавить, что выход игрушки ожидается никак не раньше осени.



MSN Gaming Zone — самый посещаемый игровой сайт

URL http://www.zone.com

Чуть больше месяца назад на MSN Gaming Zone официально зарегистрировался пользователь под номером 4 000 000 (вот, повезло ему, такая круглая цифра). Зона — это вообще самый популярный игровой сервер в мире. Ежедневно его услугами пользуются около двухсот тысяч геймеров. Можете представить себе насколько это много? Я — нет. Здесь представлены игры всех жанров, значит, любой может выбрать себе развлечение по вкусу, даже если здесь нет его любимой игры, что довольно маловероятно. В данный момент их здесь более 90 различных многопользовательских игр, начиная от самых простеньких, которые, как правило, бесплатные, и до самых хитовых игр последнего времени, за которые нужно заплатить не очень высокую (по западным меркам) цену. А помните, как все начиналось? Я — тоже нет, поэтому пришлось залезть в Сеть за некоторыми фактами. MSN Gaming Zone открылась в 1996 году и первоначально здесь было всего шесть простеньких игрушек (карточных и настольных). Да и количество зарегистрированных пользователей составляло всегов 15 тысяч. Хочется отметить еще одну приятную особенность сегодняшней Зоны. Несмотря на то, что в целом это заведение платное, вы можете совершенно безвозмездно (то есть даром) поиграть во многие игрушки, и среди них не только «Червы», но и некоторые хиты последнего времени.



SouthPeak уделывает Дикий Запад



Компания SouthPeak Interactive (www.southpeak.com) получила статус разработчика и издателя игр для PC и PlayStation по фильму «Дикий, дикий Запад» (Wild, Wild West). Фильм принадлежит компании Warner Brothers (www.warnerbrothers.com). Сюжет его не слишком замысловат: два секретных агента получили задание остановить какого-то сумасшедшего и безмерно гениального доктора, который хочет убить президента. Избитый сюжет, надо сказать, два совершенно разных типа весь фильм ругаются нецензурными словами, коих в лексиконе американских крутых парней (bad guys) всего одно. Весь юмор фильма также, наверное, будет весьма примитивным, что в принципе характерно для американского кинематографа (хотя некоторым это нравится). SouthPeak впервые представит игру по фильму уже в мае в Лос-Анджелесе на выставке Electronic Entertainment Expo. А окончательный релиз запланирован на IV квартал этого года. Игра будет сделана в жанре action/adventure и будет наполнена различными головоломками. Вместе с этим геймерам придется продемонстрировать свою реакцию в стрельбе, ведь без этого не выжить на Диком Западе и тем более не спасти президента Гранта (Ulysses S. Grant). SouthPeak обещает в скором времени обнародовать остальные детали будущей игры.

Infantry — новая online-игра

Компании Brainscan Development и Harmless Games объединили свои усилия, чтобы создать игру исключительно для режима online, которая называется Infantry. На необъятных просторах игрового мира геймеры могут присоединяться к боевым действиям в любое время суток. Infantry позволяет игрокам, обладающим выходом в Internet, участвовать в массированных сражениях, которые проходят в хорошо прорисованных пейзажах. Геймеры имеют возможность создать в игре своего собственного персонажа, уровень опыта и оснащенности которого будет расти по мере его успешной игры в Infantry. Разработчики отмечают, что основное достоинство игры — это элементы RPG, которые здесь наличествуют. Надо отметить, что в последнее время всякий создатель игрушек стремится включить в свое творение те или иные элементы RPG или хотя бы заявить, что он это сделал. Приятная тенденция. Это, несомненно, способствует развитию жанра, хотя иногда и дискредитирует его. В игре Infantry разработчики создали огромный игровой мир (что в порядке вещей для online-игр), где геймеры могут летать на самолетиках, ездить на машинах, куда помещается много персонажей, или участвовать в битвах 24 часа в сутки.



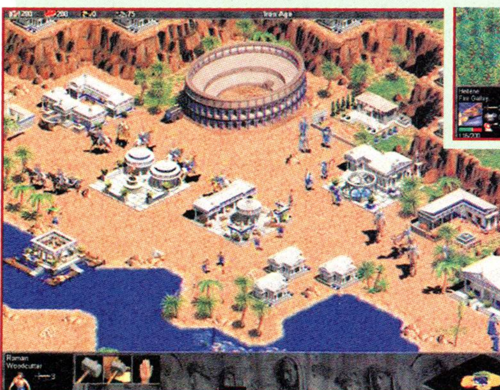
Age of Empires и Rise of Rome в одном флаконе

URL http://www.microsoft.com

Если вы один из немногих геймеров, которые никогда в жизни не играли в прекрасную игру Age of Empires, — эта новость специально для вас. Не думаю, что таких, как вы, очень много, но тем более приятно, что фирма Microsoft о вас так заботится. Она собирается выпустить программный продукт, который включит в себя оригинальную версию Age of Empires, и expansion Rise of Rome. Все вместе это обзовется Age of Empires Gold Edition и будет стоить около 40 долларов. Совсем неплохое предложение, нужно отметить. Цена «золотой редакции» совсем не отражает название продукта. Однако разработчики, коими является фирма Ensemble Studios, рассчитывают сорвать с Age of Empires Gold Edition неплохой куш. Пожелаем им в этом удачи.







Short News

- Сайт Wicked PC провел исследование мониторов LCD, результаты которого и опубликовал. Цены на такие устройства, к сожалению, пока еще очень высоки, однако если вы прочитаете эту статью, то убедитесь, что у таких мониторов есть будущее.

- Фирма Diamond Multimedia (www.diamondmm.com) анонсировала новый видеоакселератор Stealth III AGP 4X и новую видеокарту Viper V770. Возможно, подробная информация по новинкам есть на сайте компании.

- По неподтвержденной информации игрушка EverQuest уже появилась на прилавках некоторых американских магазинов еще в марте. Это звучит довольно странно, так как играбельная бета-версия появилась в Internet только в начале этого месяца.

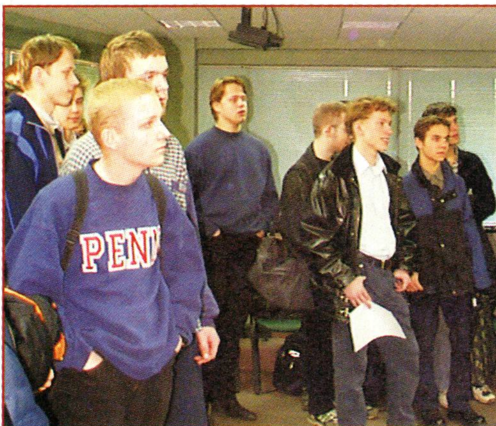


- Информационный сайт о компьютерных играх Intelligamer.com отметил свой день рождения. Сайту исполнился один год, и по этому случаю там проводился розыгрыш призов. Все, что было для этого нужно, — вписать свое имя и e-mail и ждать одну из игр компании Microsoft.

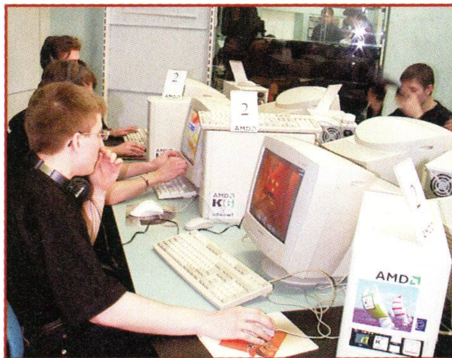
- Фирма Interplay (www.interplay.com) только что выпустила коллекцию новых скринов к игрушке Giants, которая находится в разработке. Те, кто ожидает игру с нетерпением, зайдите на официальную страничку Giants на сайте Interplay.

На турнире по *Quake 2* «бакланы» получили по заслугам

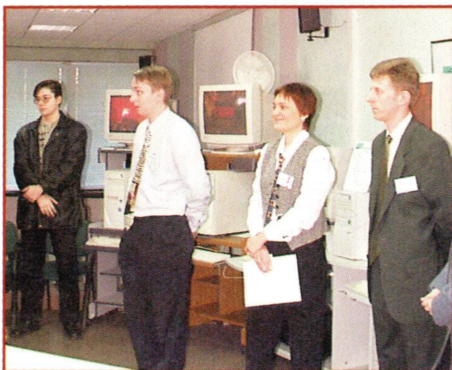
Фто-то в последнее время игровое сообщество сильно активизировалось. Весна, наверное, на геймеров так действует. Особая активность пока замечена в стане 3D-шутеров, но, возможно, и остальные жанры скоро подтянутся. В марте-апреле прошли несколько турниров по Quake II. Были и личные состязания, и соревнования по teamplay. Однако, пожалуй, самое значительное событие состоялось 16-18 апреля в интернет-кафе «Остров Формоза» (что недалеко от метро «Китай-Город»). Здесь компания «Формоза» проводила командный чемпионат по игре Quake II. Приглашались все желающие, и на это приглашение откликнулись большое количество команд, в основном московских, конечно. К 12 часам все они медленно стекались к вышеозначен-



ному месту и перед началом официальной части холл был заполнен практически до отказа. Что удивительно, в толпе участников было замечено несколько девушек. Подавляющее меньшинство, конечно, но смотрелись они в толпе игроманов довольно экзотично. Официальная часть отличалась краткостью, что оказалось очень кстати, так как участники были погружены в обсуждение различных аспектов игры в Q2 в целом и предстоящих матчей в частности. Выступили представители компаний, которые спонсировали турнир: AMD, Bridge, Lucky Star, Lexmark и Jazz Hipster. Они в один голос рассказали, как им было приятно вложить деньги в наше подрастающее поколение (скажем им за это спасибо) и пообещали, что будут делать это и впредь. После чего турнир был объявлен открытым. Право перерезать ленточку получил победитель предыдущих соревнований по Q2 (турнир в «Острове Формоза» был уже вторым Quake2-мероприятием, организованным компанией). Окончание официальной части ознаменовалось бесплатной раздачей шампанского, которого можно было выпить в неограниченных количествах, однако большинство участников по непонятной причине не воспользовались таким подарком. Они поспешили занять места за компьютерами с Q2 и в зрительном зале, и тут все и началось.



На событие такого масштаба собрались лучшие кланы Москвы, которые отличались как индивидуальным мастерством, так и отличной сыгранностью. Между опытными игроками была налажена голосовая коммуникация, которая отличалась обилием специфических «кваковских» терминов, совершенно непонятных неискушенным зрителям. Первый день соревнований, как и ожидалось, не выявил безоговорочного фаворита, зато наметились явные аутсайдеры. Вот, например, клан с загадочным названием «[@]» буквально разгромил команду LMD со счетом 181:-1. А никому не известные Baklans полностью оправдали свое название и уступили с неприличным счетом -37:123 клану Wars. В то время, когда на игровых компьютерах осуществлялись кровавые разборки между командами, остальные участники сидели в зрительном зале. Здесь на четырех огромных мониторах можно было наблюдать все подробности происходящего на поле боя (кстати, турнир проводился на карте q2dm6). В целом обстановка царила дружественная, не было замечено никакой неприязни по отношению к противникам, все разговаривали и общались совер-



шенно нормально, что совсем не соответствовало общепринятому представлению о любителях компьютерных игр. В связи с вышеизложенным, хочется отметить, что праздник (а организаторы планировали сделать именно праздник) удался, и все присутствовавшие получили огромное удовольствие как от самой игры, так и от той неповторимой атмосферы, которая 16-18 апреля царила в «Острове Формоза».

Ваше лицо в Descent 3

URL http://www.interplay.com/descent3/

Фирмы Volution и Interplay сейчас полностью поглощены разработками новой игрушки Descent 3, которая станет последним продолжением знаменитой серии 3D-action'ов, где игрок может летать на самолетике и крутиться на 360 градусов. Эти же компании решили предпринять нечто оригинальное при создании игры. На официальном сайте игры недавно открылась страничка, которая



называется In Your Face. Здесь было подробно расписано, как и куда можно отослать свою фотографию, после чего, при удачном стечении обстоятельств, она могла



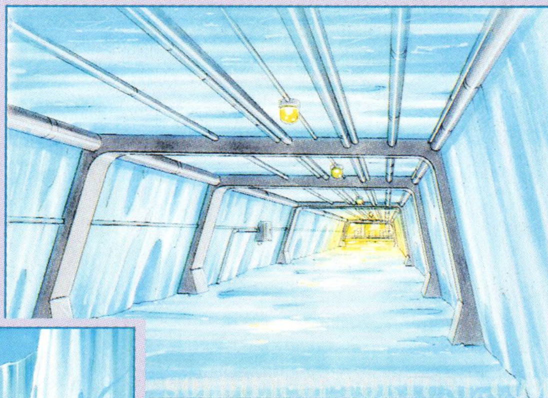


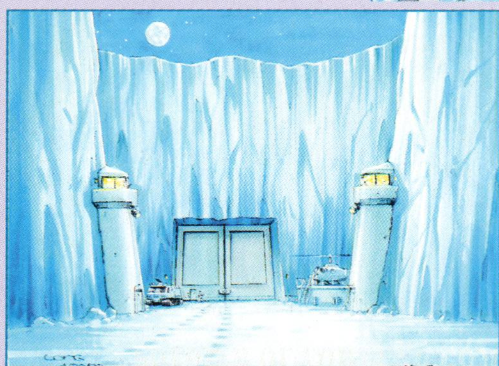
появится в самой игре. Страничка просто напичкана всякого рода информацией по этому поводу. В частности, здесь даже рассказывается, как лучше для этого сфотографироваться и как перевести фотографию в цифровой вид. Кто знает, может, и стоит попробовать? Вдруг ваше лицо попадет в окончательный вариант игры. Зайдите на официальный сайт игрушки за остальной информацией. Кстати, может, кто-нибудь мне скажет одну вещь. Я тут недавно играл в оригинальную демоверсию (вы можете последовать моему примеру — «демка» записана на CD, который прилагается к журналу), скачанную с официального сайта, и что-то не заметил там никаких лиц. Куда, интересно, разработчики хотели поместить присланные изображения?

«Солдат удачи» от компании Raven Software

URL http://www.soldier-of-fortune.com

Сайт, посвященный игрушке Soldier of Fortune, опубликовал некоторые рабочие рисунки из этого проекта. Сама игра находится в разработке Raven Software, и в ней вам придется сыграть за какого-то наемника, который ищет работу. Игрушка будет создана на основе движка Quake 2. Мне вот интересно — сможет ли сегодня игра на базе движка Quake 2



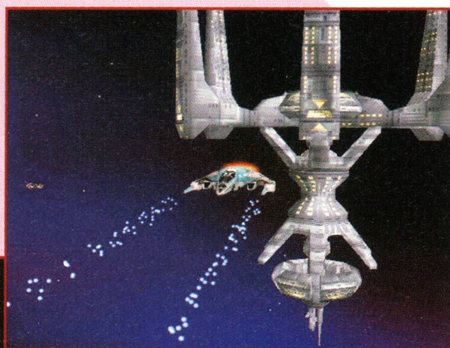


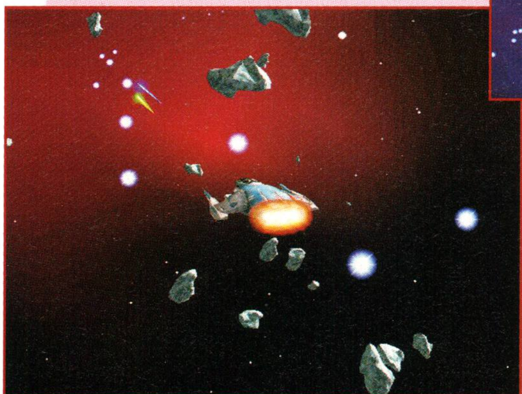
иметь успех. Давайте смотреть правде в глаза — с момента выхода второй части Quake появилось несколько более совершенных движков. Правда, разработчиков это не смущает. Они заявляют, что внесут ощутимые изменения в технологию от id Software, в результате чего игра будет иметь несомненный успех. Посмотрим, может, эти таинственные изменения скажут свое слово.

Nova Logic анонсирует новую игру

URL http://www.novalogic.com

Фирма Nova Logic недавно опубликовала коротенький пресс-релиз, где и анонсировала новую игру жанра action/adventure. Она называется Tachyon the Fringe и будет основана на каком-то противостоянии в космосе. Игра должна появиться на прилавках магазинов уже этой осенью. Разработчики, как всегда, обещают навороченный сюжет, в котором





будут присутствовать элементы многих жанров, как например, в игре будут исследование космических просторов и самая продвинутая симуляция сражений в космосе. В игре по сети или Internet смогут принять участие до 120 игроков одновременно, что довольно много даже на сегодняшний день, посмотрим, что будет осенью. Программисты Nova Logic обещают включить в игру самые прогрессивные технологии, которые находятся на вооружении фирмы, а также создать новые. С полным вариантом пресс-релиза можно ознакомиться на сайте компании — ссылка дана на самом видном месте на первой странице. К этому документу прилагаются два скрина из будущей игры — взгляните на них.

«Нереальное» соглашение №18

Epic Games создала технологически новый и совершенный 3D-движок, который появился вместе с игрой Unreal. Несмотря на то, что игра вышла довольно давно, да и сам движок имел некоторые недостатки при сетевой игре, он и сегодня остается одним из лучших и создает очень приличное



3D-окружение. Epic Games лицензировала эту технологию многим разработчикам, которые использовали движок Unreal в своих играх. 11 марта компания продала права на него еще одной компании Infinite Machine, доведя таким образом число фирм, которые официально используют этот движок, до 18. Infinite Machine — это калифорнийская компания, которая основана Джастином Чином (Justin Chin) — дизайнером игры Dark Forces II и программистом того же проекта Че-Юаном Вангом (Che-Yuan Wang). А приобрела компания движок Unreal, чтобы создать очередной 3D-шутер, название которого пока не сообщается.

Short News

- Любопытная новость. Я недавно слышал об этом, но только несколько дней назад нашел подтверждение в Internet. Один из account'ов игрушки Ultima Online недавно был продан с аукциона за сумму, превышающую две тысячи долларов. Оказывается, умение играть в компьютерные игры может приносить неплохие деньги.

- Крупнейший производитель микропроцессоров — корпорация Intel (www.intel.com) — сильно недоволен тем фактом, что некоторые недобросовестные продавцы разгоняют их процессоры, а затем выдают их за устройства с большей тактовой частотой и продают дороже. Поэтому компания выпустила утилиту, позволяющую узнать первоначальную частоту процессора. Русскоязычную версию можно получить на сервере компании.

- Самый крупный проект в истории фирмы Dinamix — игра Starsiege, появившаяся на прилавках американских магазинов в середине марта.

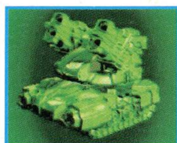


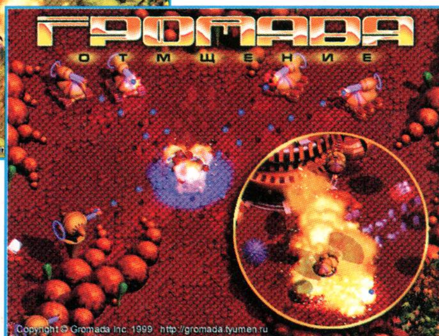
А у нас...

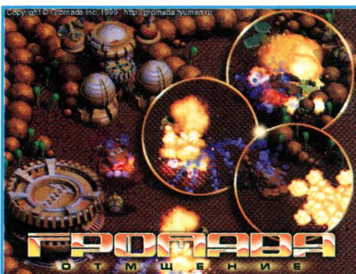
А у нас весна. А у нас тепло. Вот, пожалуй, основные наши новости. Но в этом разделе, похоже, надо писать что-нибудь о российских издателях и разработчиках, а посему незамедлительно к этому и приступаю.

Российской командой разработчиков Gromada Inc. создается одноименная игрушка, в роли издателя которой выступит компания «Бука». Сами создатели, может, и имеют некоторое представление, о чем будет эта игра, но они почему-то весьма тщательно это скрывают. На сайте разработчиков представлена весьма скудная информация об игрушке «Громада: отмщение». В основном это описание сюжетной линии, из которой следует, что геймеру придется управлять неким продвинутым боевым транспортным средством, которое называется «Кассандра», попутно уничтожая все, что движется. Чтобы придать этим процессам некоторое разнообразие, создатели предусмотрели возможность разного рода апгрейдов и усовершенствований вашей боевой машины. В частности, установив на нее дополнительные примочки, вы сможете с легкостью передвигаться по болотистым местностям. В игре обещается прекрасная графика и разнообразные пейзажи (прекрасно прорисованные, разумеется), однако поддержки какого-либо 3D-акселератора, похоже, предусмотрено не будет. Да и в рекомендуемых системных требованиях стоит мощнейший и недоступный для многих процессор Pentium-II-233. Зато в игре предусмотрена поддержка сетевой игры, в которой смогут принять участие до четырех человек одновременно, и некоторые специальные возможности игры будут реализованы исключительно для multiplayer'а.









А в конце марта состоялось совершенно убойное и потрясающее событие для всех маньяков, а также просто фанатов 3D-шутеров в целом и Quake II в частности. Небольшой турнирчик состоялся в клубе «Орки». Вот официальная информация о нем:

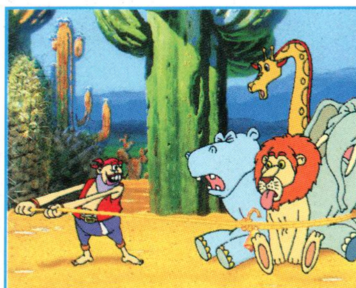
«Радиостанция 106.8FM совместно с клубом «Орки», при поддержке салона связи ZOOM, проводит первый открытый чемпионат по сетевому QUAKE II с призовым фондом $21000!!! Чемпионат пройдет с 25 по 27 марта в клубе «Орки» по адресу: ул.Донская, 24».

Призовой фонд лично меня впечатлил, особенно по сегодняшним кризисным временам.

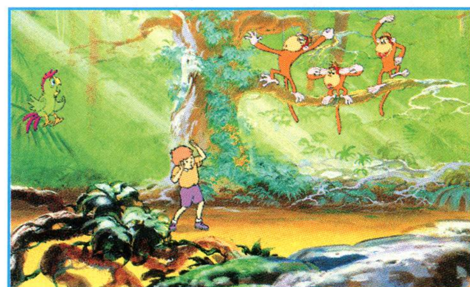
В клубе «Нирвана» одновременно с турниром в «Орках» проходило еще более значительное событие игрового мира. В Россию приехала команда из Швеции Nine, которая является чемпионом мира по Quake. В этом клубе она сразилась с чемпионами России — кланом AMD в игру Quake I. С гордостью за шведских ребят сообщаю, что они одержали победу со счетом 9:1. Все-таки сильны горячие шведские парни могучим спинным мозгом. Куда уж нашим до них. Зато в любой игре, где надо пошевелить мозгами, нашим ребятам нет равных.

А еще одна российская фирма «Никита» (www.nikita.ru) разрабатывает несколько новых проектов. Один из них — игра под названием «Бармалей 99» (похожа на фразу-перевертыш к «Айболит-66»). Злобный Бармалей (никакого отношения не имеет к нашему автору — Бармалею, хотя всякое может быть) в этой игре решил приобщиться к рыночной экономике в довольно извращенной форме. Он, находясь в Африке, отлавливал и продавал за границу бедных зверушек, к которым не питал никакой симпатии. Все, чем он руководствовался, так это низменные корыстные интересы. А тут ничем не примечательный школьник Витя внезапно решает приобрести попугая, но откуда ни возьмись, вырисовывается сотрудник органов внутренних дел и более чем доходчиво объясняет, что попугай этот ввезен в страну нелегально неким Бармалеем, а посему, покупка птицы будет недействительна. Но внезапно торговец срывается с места и убегает, и милиционер бежит за ним. От попугая Витя и узнает о всех злодействах Бармалея в Африке и решает туда немедленно отправиться, дабы приостановить незаконную деятельность преступника. Витю с попугаем ждут увлекательные путешествия, многочисленные встречи с персонажами игры и поединок с Бармалеем, одолеть которого не так-то просто.







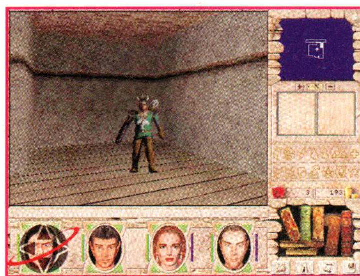


И в заключение приятное сообщение для всех поклонников пошаговых стратегий. Полностью русифицированную версию игры Heroes of Might & Magic можно приобрести по цене, которая практически не отличается от стоимости пиратских дисков. Таким образом, очевидно, компания «Бука» — издатель продукта — борется с компьютерным пиратством. Пожелаем ей в этом всяческих успехов.

А у них...

А у них, как обычно, много чего происходит. Западные разработчики и издатели успели окончательно оттаять после зимы, а некоторые из них даже подсохли. По этому случаю они планировали в мае выпустить целый ряд игрушек, которые ожидались с большим нетерпением.

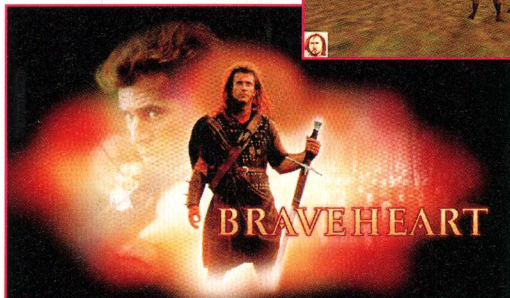
В первую очередь это, конечно, Might & Magic VII. Персонажи (хотел сначала написать «герои», но это уже совсем другая история) седьмой части Силы и Магии продолжат свое виртуальное путешествие по не менее виртуальным мирам. Игра представляет жанр RPG (вы это, разумеется, знаете) и продолжает, наверное, самую успешную и продвинутую серию игр этого жанра. Preview этой игры опубликовано в этом номере — можете с ним ознакомиться, если самой игры вы еще не видели.



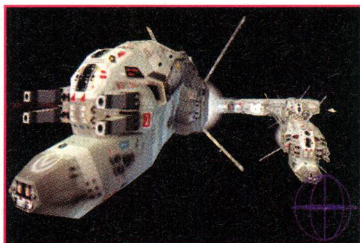
Epic Games продолжает пожинать плоды своего мегахита Unreal. В мае компания планирует выпустить игрушку Unreal Tournament, которая по замыслу разработчиков должна еще сильнее поднять планку жанра 3D-action. Фирма собирается включить в новую игру все свои самые современные технологические наработки. С технологиями у Epic Games все в порядке — достаточно вспомнить графический движок Unreal, который лицензируется многими компаниями и по сегодняшний день. Это значит, использование такого несовременного движка может и сегодня принести коммерческую выгоду.



Eidos Interactive планирует в середине месяца орелизить игру Braveheart. Игра создана по одноименному фильму о каком-то древнем противостоянии между англичанами и шотландцами. Фильм несколько лет назад собрал много оскаров, в связи с этими игрушка, скорее всего, будет пользоваться популярностью и иметь коммерческий успех.



Компания Sierra также не отстает от своих конкурентов. Фирма решила направить свои усилия на жанр космических симуляторов, и в мае она выпускает новую игру Homeworld. Этот продукт по замыслу создателей должен стать самой современной и технологически насыщенной игрушкой, представляющей космические симуляторы. У этого жанра в нашей стране есть много поклонников. В основном полеты в космосе, наверное, пользуются популярностью из-за неограниченности космического пространства, а потом все ведь в детстве мечтали стать космонавтами. Посмотрим, сможет ли новая игрушка составить конкуренцию прекрасной космической леталке X-Wing: Alliance, которую в середине марта выпустила знаменитая компания Lucas Arts. У последней игры есть одно неоспоримое преимущество — она создана по сюжету фильма «Звездные войны» и поэтому еще до своего выхода привлекла большое количество фанатов.





Фирма Interplay, финансовые дела которой далеки от полного благополучия, несмотря ни на что, в мае должна выпустить третью часть 3D-леталки Descent. Игра, как и первые две ее части, представляет нечто среднее между космическим симулятором и 3D-шутером. Она также имеет свою группу поклонников. В основном, наверное, из-за возможности летать на космическом аппарате в любом направлении, а не только передвигаться по полу, как в обычных 3D-шутерах. Демоверсия этой игрушки записана на компакт-диске, который прилагается к этому номеру журнала.





Вы можете справедливо поинтересоваться: «Это все что ожидает нас в мае?» И я вам сразу же отвечу: «Конечно, нет». Вот непретендующий на полноту список игр, появление которых на прилавках магазинов ожидается в мае:

Игра	Издатель
Road Wars	*Intense*
Entertainment Mortyr	*3do*
Fleet Command	*Electronic Arts*
Revenant	*Eidos Interactive*
Tomb Rider 2 Gold	*Eidos Interactive*
Star Trek: Birth of the Federation	*Microprose*
Unreal: Return to Nali Pali	*GT Interactive*
Shadow Company	*Interactive Magic*
Legacy of Kain: Soul Reaver	*Eidos Interactive*
PGA Championship Gold	*Sierra Sports*

Это, конечно, небольшая часть того, что действительно выйдет, и список этот будет пополняться по мере того, как будет приближаться месяц май.

Short News

- Все больше вырисовывается, на что будет похожа игра Quake 3: Arena. Это будет исключительно deathmatch игра с расширенными возможностями по уничтожению своих противников. А недавно вышел в свет деморолик новой игры, который представляет собой 10-мегабайтный MPEG-файл.

- В Internet доступна играбельная демка expansion'a игрушки Battlezone, который называется Red Odissey и разрабатывается фирмой Team Evolve. Она включает в себя три полноценных миссии, занимает 21 Мбайт. Это самостоятельный программный продукт, и вам не понадобится оригинал Battlezone, чтобы попробовать демку.

- Были обнародованы победители фестиваля независимых разработчиков (Independent Games Festival). Наилучшие оценки критиков получила игрушка, которая называется Fire and Darkness, разработчиков Singularity Software.

- На сайте ShugaShack.com появился самый полный список сайтов, с которых можно скачать демоверсию игрушки KingPin. Демка занимает около 107 Мбайт, но я слышал, что ее стоит скачать, — она больше, чем просто хорошая. Preview игрушки будет опубликовано в этом номере.

- Я не уверен, можно ли назвать это новостью, но на сайте компании GT Interactive появилась некоторая информация о комплекте дополнительных миссий игрушки Unreal, который называется Return to Na Pali. Здесь будут представлены новые виды оружия, новые враги и уникальные уровни. Сходите на соответствующую страничку за подробностями.



- Вышла демоверсия игрушки Tanktics. Комплект файлов в заархивированном виде занимает около 12 Мбайт. Сразу после выхода демка была скачана нашими сотрудниками с целью помещения ее впоследствии на компакт-диск, прилагающийся к журналу.

Вышла долгожданная Daikatana Demo

URL http://www.daikatana.com

Если честно, я вообще не думал, что этот день настанет. Давайте не будем вспоминать о всех сроках выпуска Daikatana Demo, успешно проваленных фирмой Ion Storm (www.ionstorm.com). Это, наконец, произошло. Теперь с ряда сайтов можно скачать долгожданную демоверсию игрушки Daikatana (ищите ее на прилагающемся CD). Демоверсия содержит



всего две карты для deathmatch'a. Можно попробовать сыграть в режиме single player, правда, придется побегать по пустому уровню без монстров. А в игре по сети в вашем распоряжении будет пять видов оружия: Disruptor Glove, Sidewinder, Shotcycler-6, ION Blaster и C4 Vertigo.

Февральский рейтинг от PC Data

URL http://www.pcdata.com

SimCity 3000 продолжает бить все рекорды по продажам на территории США, а Sid Meier's Alpha Centauri каким-то чудом выбралась на второе место. Столь любимые американцами охотничьи симуляторы отодвинулись на пятую и шестую позиции, а их места заняли RPG Baldur's Gate и 3D-action Half Life соответственно. И все это произошло в феврале, по данным журнала PC Data.

Место	Игра	Издатель
1	SimCity 3000	Electronic Arts
2	Sid Meier's Alpha Centauri	Electronic Arts
3	Baldur's Gate	Interplay
4	Half-Life	Havas Interactive
5	Cabela's Big Game Hunter	Activision
6	Deer Hunter II	GT Interactive
7	Starcraft: Brood War	Havas Interactive
8	Starcraft	Havas Interactive
9	Deer Avenger	Havas Interactive
10	Microsoft Flight Simulator	Microsoft

Microsoft выпустила видео из игры Asheron's Call

Время выхода игрушки Asheron's Call все еще неизвестно, но уже сегодня таинственный мир Dereth становится немного более определенным. На самом деле совсем даже не «немного», так как компания Turbine Games (www.turbinegames.com) выпустила 50-секундный деморолик игрушки, в котором вы сможете посмотреть на этот самый



Dereth. Фильм эксклюзивно распространяется сайтом Gamespot (www.gamespot.com). Посмотрев его, вы получите небольшое представление о некоторых местностях мира будущей игрушки. Например, к ним относятся Cragstone, Wai Jhou Outpost, Esper Castle, Black Death Dungeon и другие. Звучит, конечно, загадочно, но названия местностей лично мне ни о чем не говорят. И как это в 50 секунд смогли запихнуть столько информации? Игра, по всей видимости, будет представлять жанр online-RPG, а любое приключение в Сети начинается с первого шага (не помню, кто сказал,



но круто), у вас есть шанс сделать первый шаг в игре Asheron's Call и скачать ее видеоролик. Игрушка будет специально адаптирована для игры на MSN Gaming Zone. За несколько дней до выхода видеоролика ведущий дизайнер игры Тоби Рагаини (Toby Ragaini) дал интервью, в котором осветил всевозможные аспекты проекта Asheron's Call.



А еще немногим раньше вышел самый первый видеоролик, всякий его скачавший может посмотреть эффекты смены дня и ночи в игре, которые были созданы с использованием мощного 3D-акселератора. Можете его также посмотреть, если вас заинтересовала эта игрушка. Оба ролика записаны на CD-диске, который прилагается к журналу.

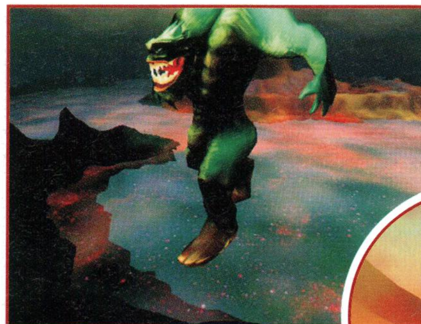


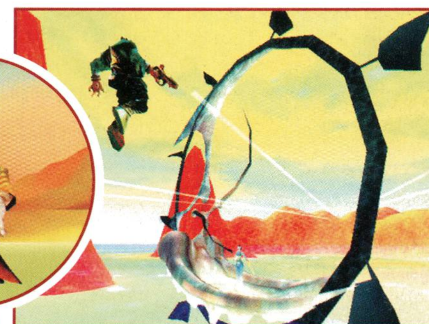


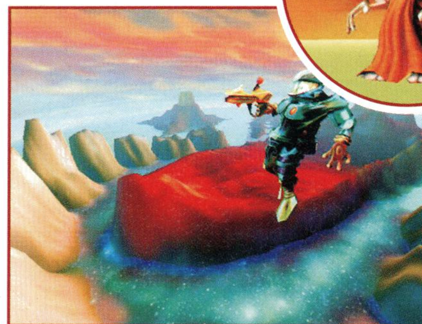
Новый проект Interplay — Giants: Sitizen Kabuto

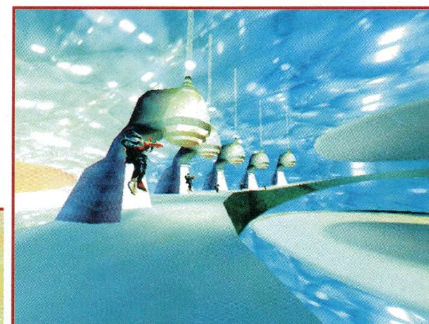
Компания Interplay выпустила пресс-релиз, в котором и сообщила, что некий композитор Марк Сноу (Mark Snow) сейчас работает над звуковым оформлением игрушки Giants: Sitizen Kabuto. Вот выдержка из официального пресс-релиза:

«Фирмы Interplay Entertainment Corp. и Planet Moon Studios сегодня сообщили, что шестикратный номинант премии «Эмми» Марк Сноу (Mark Snow) подписал контракт,











по которому он будет писать музыку к выходящей вскоре action-игре для PC Giants: Sitizen Kabuto. Сноу, который наиболее известен своими музыкальными темами из фильмов The X-Files, Millennium и La Femme Nikita, впервые будет работать на индустрию электронных развлечений. Условия сделки с Марком Сноу обсуждались Бобом Райсом (Bob Rice) со стороны фирмы Four Bars Intertainment и Чарльзом Диненом (Charles Deenen) от Interplay Entertainment». Сама игрушка, по всей видимости, будет очень приличной. Ее жанр, заявленный разработчиками, — action/strategy реального времени. По сюжету игры где-то в далекой и неведомой галактике случилось одно неприятное противостояние между тремя расами: Sea Reapers, Meccaryn и Giant Kabuto. Каждая из них имеет свои веские причины для борьбы за полный контроль в галактике, и вам придется выступить за одну из этих рас, чтобы разобраться, наконец, кто из них сильнее. Кроме такого сюжета, разработчики обещают прекрасную графику, хорошее звуковое сопровождение (о чем позаботится Марк Сноу), сильный AI, который не позволит вам расслабиться, и большое количество юмора, которое выльется в кучу приколов. Кроме того, создатели отмечают, что стратегическая составляющая игры продумана наилучшим образом, и вам придется изрядно поломать голову, чтобы выиграть у компьютерного соперника. А с живыми противниками можно будет сразиться как по локальной сети, так и по Internet.

Short News

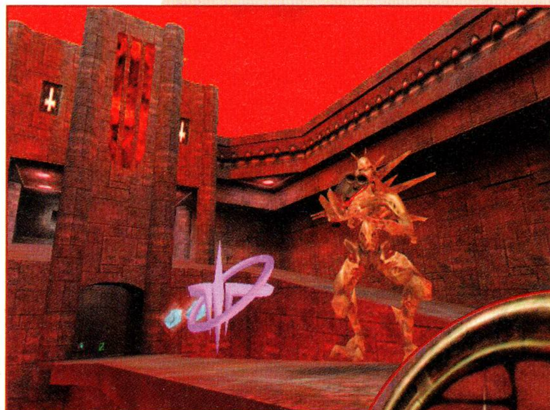
● Сегодня открылся официальный сайт игрушки Rites of War. Это пошаговая стратегия с элементами RPG от компании SSI. На сайте можно посмотреть краткое описание игры, новости о состоянии дел в ее разработке и скриншоты. Вот адрес нового сайта: www.ritesofwar.com. Описание игры читайте в этом номере.

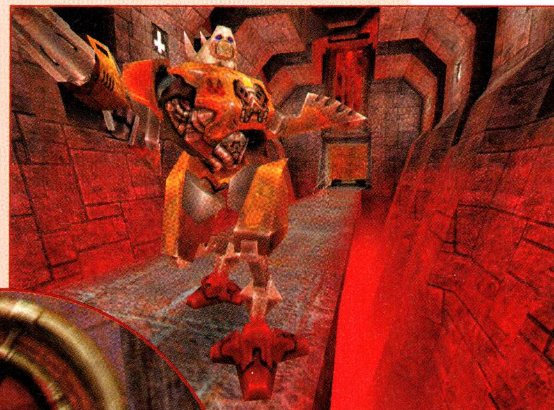


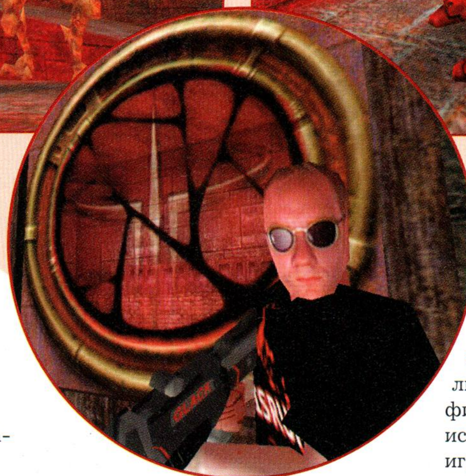
● Компания Electronic Arts (www.ea.com) сегодня выпустила игрушку Triple Play 2000 для платформ PC, PSX и N64. Игра представляет собой очередной симулятор бейсбола. Сюда включены 30 команд из высшей американской лиги этого вида спорта (Major League Baseball), в которых играют 750 виртуальных бейсболистов. В игре (как и в жизни) каждая из команд имеет свой уникальный стадион.

Движок Quake 3 будет использован в Half Life 2

Quake 3: Arena еще не появился, а шуму в последнее время вокруг него поднялось довольно много. Чем-то это







напоминает ситуацию с выходом первой части Quake. Многие фирмы уже сейчас хотят приобрести технологии Quake 3. Так как игрушка будет создана исключительно для игры по сети или по Internet, неискушенные люди могут подумать, что графический движок новой игры будет непригоден для игр в режиме single player, в связи с чем другие компании не будут его для этого покупать. Представитель id Software Тим Виллитс (Tim Willits) на событии игрового мира Extreme Annihilation, которое прошло в Далласе, заявил, что это не правда. Он также сказал, что id Software уже получила несколько предложений от других компаний о покупке графического движка. Его использование также вполне возможно для режимов single player. Наиболее интригующая новость — это тот факт, что id Software очень надеется лицензировать свой движок фирме Valve, которая будет его использовать при создании игрушки Half Life 2.

Первый турнир по Daikatana Deathmatch Demo

В пятницу, 19 марта, состоялось событие, которого очень многие с нетерпением ждали. В особенности это касалось всех любителей жанра 3D-action и самого Джона Ромеро с его командой разработчиков. 19 марта компании ION Storm, Eidos Interactive и игровой сервер Mplayer организовали



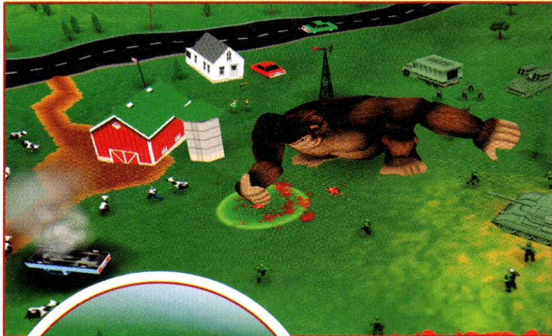


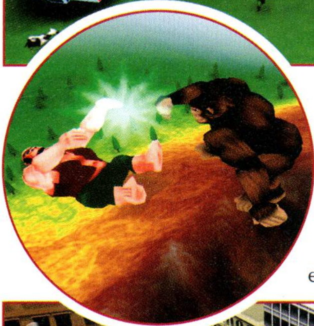
событие под названием Daikatana Deathmatch. Этот турнир по игре Daikatana (а точнее, по недавно вышедшей демоверсии этой игры) потребовал от его участников всех способностей и навыков в жанре 3D-action. Особо отличившиеся были щедро одарены стоящими призами. Например, в качестве призов были представлены компьютер на базе процессора Pentium II 450 МГц, поездка в Даллас, где геймер сможет сразиться в игру Daikatana с самим Джоном Ромеро, а также много других более мелких подарков от компаний Falcon Northwest, 3dfx, Interact Accessories, Prima Publishing, Computer Gaming World.



Новый 3D-шутер MONSTRO!

Monstro!, как обещают разработчики, будет не просто очередным 3D-клоном, а значительно поднимет планку жанра прежде всего благодаря уникальному стилю игры и хорошо прорисованному окружению. Игра даст вам возможность в полной мере ощутить себя огромным мутантом, издалека





напоминающим большую обезьяну. Вы сможете побродить по красивому трехмерному миру или просто разнести его в клочья. Можете



спокойно смотреть на маленьких человечков, которые ползают там внизу, или можете просто съесть их. Конечно, они могут попробовать атаковать вас, используя целые армии, но такому крутому монстру, как вы, до этого вообще нет дела. Все это вам не будет страшно, а если вы все-таки захотите удовлетворить свое самолюбие, можете вызвать на честный бой другого монстра. Игрушка Monstro! представляет собой трехмерную игру реального времени, которая объединит в себе жанры 3D-шутера и классической аркады. Вы сможете сыграть за одного из десяти монстров, которые различаются по характеру, силе и маневренности. Кампании single player позволят вам побродить по городу, учиняя там всяческие беспорядки, а в игре по сети вы сможете сразиться с другими монстрами. Игра в данный момент находится в стадии разработки компанией Disintegrator (www.disintegrator.com) и по предварительным подсчетам появится в продаже не раньше следующей зимы. Сходите за более подробной информацией по игре на сайт компании-разработчика.

URL http://www.nihilistic.com

В этом году появится новая игра о ВАМПИРАХ

Компания-разработчик Nihilistic в данный момент создает игру о жизни вампиров, которая называется Vampire: The Masquerade — Redemption. Непонятно, откуда сотрудникам компании что-либо об этом известно, но удалось раскопать некоторую информацию о их намерениях. Фирма планирует с помощью новой игры раскрыть секреты Kindred'а





существовать в online-мире. В роли издателя, скорее всего выступит Activision. Недавно на сервере фирмы открылась страничка о новой игре. Можете также сходить на сайт



(интересно, что это такое). Игра представит жанр action-RPG, и о дате ее выхода пока лишь сообщается тот факт, что она появится в этом году. В игре будет использован современный и технологически продвинутый 3D-движок. С его помощью будут воссозданы некоторые географические точки, которые ранее не встречались в компьютерных



разработчиков (www.nihilistic.com), там есть кое-какая информация. Nihilistic — довольно известная фирма и уже успела снискать себе славу разработкой таких игр, как Jedi Knight, Descent, Requiem и Dissolution of Eternity.



играх. К ним, в частности, относятся средневековые Прага и Вена и современные Лондон и Нью-Йорк. Все будет очень хорошо прорисовано, о чем свидетельствуют первые скрины из игрушки. Основное внимание разработчики уделяют multiplayer'у, с помощью которого геймеры смогут

1С: ИНТЕРВЬЮ

Как-то повелось в нашем с вами народе, что после двух знаков 1С через двоеточие должно следовать что-то страшное, типа «Бухгалтерия» или, на худой конец, «Налоговый учет». Ан не тут-то было. Есть такое у сурово-серьезной желто-красной фирмы подразделение, в названии которого после знакомого «1С» следует милое сердцу словечко «Мультимедиа». Жаль, что не «Игрушки», конечно (а еще лучше «Гамезы»), но все равно отрадно. А тут на днях потрясло нашу редакцию еще одно удивительное сообщение: оказывается, «1С: Мультимедиа», кроме издания весьма известных и популярных игр других разработчиков («Дальнобойщики», «Аллоды», «Братья Пилоты»), делает свою собственную, грозящую изрядно покалечить великий Baldur's Gate. Оказалось также, что ради создания этой самой удивительной игрушки и появилось-то фактически мультимедийное подразделение бывшей до сих пор бухгалтерской фирмы. Ну мы, конечно, не смогли усидеть на месте и сразу ломанулись задавать 1С'овцам вопросы. Тем более выяснилось, что наших людей в их стане...

Иван Шаров, Михаил Кабанов.

Авторы «Князя» выходят на связь

Михаил Кабанов: *Компания «1С» все-таки больше известна как издатель, а не разработчик. Когда вы решили, что хотите сделать свою игру?*

Юрий Мирошников: На первые два вопроса отвечать буду исключительно я, Ю. Мирошников (должен же я показать, что я начальник). На все остальные по мере желания отвечают остальные члены команды.

На самом деле, «1С» — и разработчик, и издатель, и дистрибьютор. Отдел разработки игровых программ был создан в феврале 1997 года. Тогда же была начата работа над «Легендами лесной страны» (как тогда назывался наш «Князь»), ролевой игрой с сильным стратегическо-экономическим элементом. Решение о создании такой игры было принято в конце 1996 года. Сценарий игры создавался, опираясь на события, описанные в «Летописи времен», и по законам, действующим в мире «Летописи». Примерно в то же время был подписан договор со студией Snowball Interactive, и они начали разработку игры «Всеслав Чародей», базирующейся на других событиях «Летописи времен».



М. К.: *Итак, вы делаете игру «Князь» (это мы уже поняли). Как известно, страна должна знать своих героев. Так кто же те герои, что делают «Князя»?*

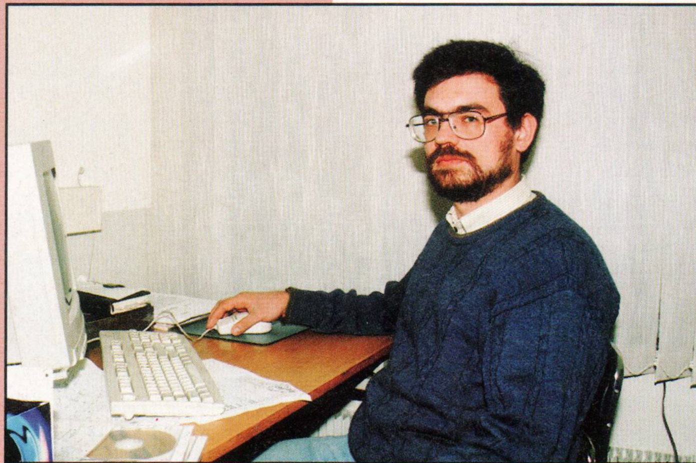
Ю.М.: Состав нашей команды, включая людей, имевших отношение к игре и принимавших участие в ее создании в разное время, довольно велик. На первом этапе, когда создавалась концепция «Летописи времен» и подробно описывались законы вселенной «Летописи», мы очень плотно работали с ребятами из Snowball, в первую очередь с Сергеем Климовым. Над первичным сценарием и предварительным дизайном работали все вместе, но в основном Юрий Мирошников и Александр Никитин, который как раз тогда закончил работу над «Призраком старого парка» в компании NMG. За графическую часть «Князя», которая и вызывает обычно большую часть восторгов, отвечают главный 3D-художник нашей команды Евгений Иноземцев и главный 2D-художник Ольга Рыбакова. Над графикой также работали А. Поляков и Э. Ашрафьян. Занят роликами в данный момент Сергей Воронцов. Над диалогами (которые уже по числу слов догнали Fallout) работали культовый писатель современности, известный народу по работе в GAME.EXE под псевдонимом Х. Мотолог, а также популярный молодой журналист Николай Барышников, один из ваших, если не ошибаюсь, авторов. Программисты: Александр Ефремов, Борис Каминер, Дмитрий Жеребков. Гигантскую помощь нам оказал наш исторический консультант Генрих Талалян, любитель полевых РПГ и настольных походовых стратегий. (Скорее, тогда уж «напольных», на стол ТАКОЕ не влезет. — *Прим. Генриха.*) За алгоритмическое моделирование сложных процессов, происходящих в игровом мире, и AI отвечает Александр Болтович, в прошлом военный математик, специалист по математическому моделированию больших военно-стратегических операций. Руководит проектом Ю. Мирошников.





Действующие лица и исполнители:

Наименование: **Юрий Мирошников**
Должность: руководитель направления игровых программ; руководитель проекта «Князь»
Навыки: А навыки — это skills? Тогда Expert in Long Blade, Specialist in Hiding
Хобби: пиво
Любимое: хорошее пиво
Нелюбимое: плохое пиво



Наименование: **Николай Барышников**
Должность: сценарист, диалогописатель и бумагомаратель
Навыки: 3 языка, журналистика, лингвистика
Хобби: компьютерные игры, женщины, вино
Любимое: отдых
Нелюбимое: работа

Наименование: **Рыбакова Ольга Николаевна**
Должность: типа компьютерный 2D-3D художник-дизайнер или что-то вроде того
Навыки: умею все... только вести себя прилично не умею...
Хобби: дурить мужчинам головы
Любимое: хороший ужин в ресторане, Пина Коладо и клубника со взбитыми сливками
Нелюбимое: переделка 3D-роликов

Наименование: **Иноземцев Евгений**
Должность: гл. художник
Навыки: разнообразные
Любимое: пиво
Нелюбимое: Мирошников

Наименование: **Болтович Александр Николаевич**
Должность: программист
Навыки: а я еще и на печатной машинке умею (а-ля Кот Матроскин)
Любимое: участие в семинарах
Нелюбимое: участие в выставках

М. К.: *Почему РПГ? Ведь кругом столько привлекательных жанров. Чем вы руководствовались, выбирая именно этот?*

Ю.М.: В конце 1996, когда мы решили начать «Князя», жанр РПГ был совсем непопулярен в широких массах, но нам показалось, что в 1998 должен начаться прорыв в этой области и массы эти постепенно проникнутся и полюбят ролевые игры. По намеченному тогда плану «Князь» должен был выйти в конце 1997 (еще не было даже первого Fallout'а) и попасть в первую волну. Кстати, наши мысли о грядущей популярности тех или иных жанров обычно полностью оправдывались (примеров нашей прозорливости много, но это жуткий секрет). Увы, мы всегда угадывали, что и когда стоит разрабатывать, но всегда опаздывали с реализацией.

Кроме того, в РПГ, где игровой мир живет по своим законам, есть простор для творчества в моделировании этой искусственной жизни, чего не может быть ни в одном из других жанров. В «Князе» независимо от игрока живут и развиваются несколько сотен персонажей, трудятся, воюют, торгуют. Действия игрока могут оказывать на них влияние (например, можно подчинить себе одну из деревень и заняться военным обучением населения, превратить ее в свой полевой лагерь; можно руководить постройкой необходимых объектов; приводить в свою деревню лучших специалистов из других поселений и т. д.), а могут и не оказывать. Мир и его обитатели все равно будут жить в соответствии со своими целями, способностями и привычками.

Евгений Иноземцев:
«Ах как славно с перепою нам мечами помахать!..» А махать мечами органичнее в РПГ-мире.

Николай Барышников:
Я вообще ничего не выбирал, сказали в шутливом тоне — делаем нечто в стиле strategy-action-rogue-RPG-adventure-quest... Я и поверил.

Александр Болтович:
В названии жанра есть что-то всепроникающе-бронебойное, что, по нашему мнению, позволит достучаться до сердец будущих поклонников нашей игры и завоевать их симпатии.

М.К.: *Нельзя не спросить о сюжете, вернее сказать, о вселенной игры. Какова история создания этого Древнерусского виртуального мира?*

кий временной отрезок, выбрали место, героев и посмотрели, что с ними здесь могло произойти. Получилась борьба за артефакт.

Н. Барышников:
История мира весьма смешная, но не скажу, а то меня в должности понизят. Про сюжет в двух словах рассказать трудно. Есть герой, есть глобальная задача — что еще настоящему любителю ролевых игр нужно?

Ольга Рыбакова:
Вообще, в стране наблюдается тенденция возвращения к национальным русским традициям. К моменту рождения идеи создать игру на древнерусскую тематику, если не ошибаюсь, аналогов у нас в стране не наблюдалось. А первыми быть приятно.



В «Князе» независимо от игрока живут и развиваются несколько сотен персонажей, трудятся, воюют, торгуют.

Сюжет игры довольно прост, но, как все, берущее начало в «Летописи времен», глубок и неоднозначен.

Ю.М.: Сюжет игры довольно прост, но, как все, берущее начало в «Летописи времен», глубок и неоднозначен. Предыстория игры, то есть события, с которых начинается игровое действие, лучше всего описана в «Летописи» (см. оную). История же создания самой «Летописи времен» скрывается во мгле. А сейчас «Летопись» вообще живет своей собственной жизнью, как это происходило со знаменитыми игровыми вселенными типа DarkSun или, например, BattleTech.

Е. Иноземцев:
Есть сюжетная линия «Летописи времен». Мы в свое время взяли не-

А. Болтович:
Жил-был виртуальный Бог и жила-была виртуальная тьма. И решил виртуальный Бог отделить виртуальный свет от виртуальной тьмы...

М. К.: *Все команды, выпускающие ролевые игры, гордятся своей текстовой частью, выкладывают на Web-странички цифры с большим количеством нулей и т. п. Как у вас дела по этой части?*

Н. Барышников:
Видимо, лучше всех на этот вопрос смогу ответить я. Если говорить о сухой статистике, то цифры примерно следующие: 40 000 слов или около 250 000 знаков текста. В принципе не так много, чтобы соскучиться, но, по нашему мнению, вполне достаточно. В начале работы появилась идея стилизовать «Князя» под псевдодревнерусский язык, но мы решили, что это будет выглядеть глупо. Да и для западных продаж

это не особенно полезно. Поэтому герои, NPC и монстры говорят на нормальном русском языке, без каких-либо изысков. Ради прикола (но не настолько часто, чтобы это раздражало) написано несколько веселых диалогов. Отмечу, что игрок может поговорить с любым встречным — немых не держим. Диалоги структурные и параметрические, новые реплики появляются при некотором стечении обстоятельств или при определенных значениях характеристик главного героя.

М. К.: *Что вы можете сказать о ролевой системе «Князя»?*

Н. Барышников:
Уф-ф-ф... Это самый сложный вопрос. Я долго пытался убедить Мирошникова потратить пару миллионов на приобретение какой-нибудь лицензии. Он, естественно, не согласился, поэтому приходится довольствоваться тем, что было придумано в самом начале. У наших героев четыре главные характеристики (Харизма, Сила, Ловкость, Выносливость). Кроме этого есть такие параметры, как сила удара, броня, отравление (если кто-то сильно ядовитый больно укусил за пятку). Но на самом деле всего различных параметров — 43, лишь небольшая часть из них визуально доступна игроку. Например, если враг стоит к вам спиной, он не может воспользоваться щитом, и шансы на попадание будут на порядок выше. За убийство монстров и за выполнение квестов выдается некоторое количество очков опыта, которые можно и нужно тратить на повышение характеристик. Стоимость «прокачки» параметров зависит от класса персонажа и его уровня. Соответственно, есть свои ограничения и т. п. В данный момент мы работаем над балансом, «крутим» константы, пытаемся сделать так, чтобы играть было интереснее.

Я долго пытался убедить Мирошникова потратить пару миллионов на приобретение какой-нибудь лицензии.





В «кайф» шел только элемент творчества, которого, как известно, 10%.

М. К.: *Не стану расспрашивать про графику — скрины скажут гораздо больше, чем словесное описание. Но как у вас дела с роликами?*

Н. Барышников:
Ролики — это как вешалка в театре. Как это модно говорить, «у нас их много, красивых и разных». Длинный вступительный «мультик», финальная сцена, ролики на смерть героя и захват деревни и т. п. Нам нравятся, а вы сами оцените.

М. К.: *Как я понимаю, «Князь» входит в финальную стадию создания, и все невзгоды уже позади. А вот скажите честно, трудно ли было делать игру? Или это настолько «в кайф», что все сложности процесса разработки доставляли лишь удовольствие?*

Ю. М.: В кайф было первый год, когда до релиза было очень далеко. Потом была масса приятных ощущений от творческого процесса. Потом все опротивело, очень хотелось все бросить и закрыть проект. Потом появились новые радости при виде результатов собственной многолетней работы. А сейчас, на последней стадии, основным ощущением является удивление от того, что все работает. И (тс-с-с-с, секрет) даже нам самим (!) играть интересно.

Е. Иноземцев:
Трудно. В «кайф» шел только элемент творчества, которого, как известно, 10%. 90% рутина, а рутина — она и в Африке тяжела.

Н. Барышников:
Понимаешь, когда игра делается так долго, что никто уже и не помнит с чего все начиналось, — просто нет никакого желания ее заканчивать. А если серьезно, по ходу работы возникала масса идей (иногда даже взаимоисключающих), и на их отработку уходило много времени. Сначала «Князь» должен был быть всего лишь аналогом «Дьябло», но потом он разросся до той гремучей смеси, о которой я уже говорил. Тем не менее большая часть проблем позади — впереди лишь долгая и мучительная стадия тестинга.

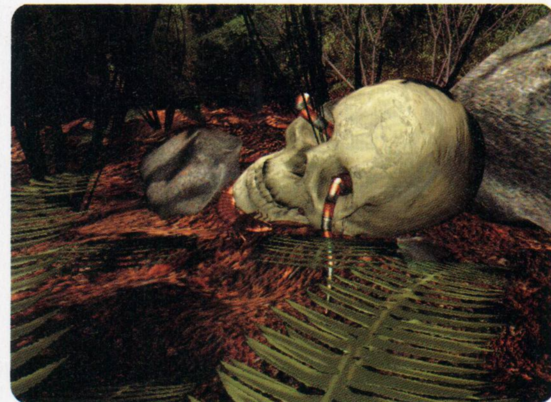
О. Рыбакова:
Как и в каждой работе, здесь есть свои удовольствия и свои минусы. Минусы — это занудное однообразие типа создания теней, нарезания спрайтов и сборки объектов. А удовольствие — это когда суперплем и супермеч можно сделать в стиле фэнтэзи, не обращая внимание на древневикинговское и древнеславянское убогое оружие, потому как в IX веке особых изысков быть не могло. А какой чисто женский кайф — обвешать мускулистую бронзовую грудь кентавра золотыми побрякушками! Амулетики, браслетики, перстни с головой дракона, ожерелья из клыков, волшебные лампы, магические кристаллы, перо Жар-птицы — ну разве не кайф рисовать квестовое инвентори?

А. Болтович:
Мы научились получать удовольствие не только от невзгод, но и от невзмесяцев, невзнедель, невздней...

М. К.: *Ни для кого не секрет, что отечественный рынок сейчас переживает большие трудности. Поэтому ориентироваться приходится на западных издателей. Если не секрет, что ОНИ говорят о «Князе»?*

Ю.М.: Говорят в основном массу комплиментов и вообще приятных слов. О подробностях говорить не буду, так как самое главное — контракт с западным издателем, он еще не подписан.

Н. Барышников:
Разное говорят, но в основном — хорошее. Например, мои друзья из



Мы научились получать удовольствие не только от невзгод, но и от невзмесяцев, невзнедель, невздней...

Attic Software GMBH (авторы трилогии Arcania) были в восторге и в шутку сообщили, что к чертовой бабушке закрывают свой проект LMK и срочно начинают локализацию «Князя». Положительно отзывался скаут из SCI. Даже японцы прислали длинное письмо, отмечая достоинства и недостатки игры. По моему мнению, «Князь» наверняка будет продаваться на Западе. К сожалению, в этом году слишком много релизов ролевых игр, поэтому продвигать наш продукт будет тяжелее обычного. Ну да ничего...

М. К.: *Чем вы собираетесь заниматься после окончания работы над «Князем»: пить пиво/пить сок/уехать в теплые страны (нужное подчеркнуть).*



Когда игра делается так долго, что никто уже и не помнит с чего все начиналось — просто нет никакого желания ее заканчивать.

Ю.М.: Плотнее и серьезнее заняться «Дальнобойщиками 2».

Е. Иноземцев:
Все сразу.

Н. Барышников:
Лично я еду на месяц на Средиземное море. Пить буду все подряд, лишь бы не лопнуть. Правда, перед этим еще и диплом защитить надо, а то все «Князь» да «Князь» — какая уж там учеба.

О. Рыбакова:
Уехать в отпуск в теплую страну... море, пляж, загорелые дикие аборигены...



Практически все строения и армор рисовались по чертежам и фотографиям, сделанным на раскопках, которые мы искали в умных книгах.

А. Болтович:
Уехать пить пиво в теплые страны.

***М. К.:** Среди наших читателей наверняка есть люди, интересующиеся историей. Использовались ли какие-нибудь книги по истории, или же все было придумано «от балды», дабы играть прикольно было.*

Ю.М.: С нами работал исторический консультант, использовалась огромная масса книг. На соответствие исторической достоверности ушло очень много сил и времени. После чего, естественно, довольно большой кусок игры был изменен в ущерб этой самой достоверности, «дабы играть прикольно было».

Е. Иноземцев:
Могу ответить по графической части игры. Все сооружения (славянские, скандинавские и византийские) точно соответствуют своим историческим прототипам. То же самое относится к одежде всех персонажей игры, вооружению и обмундированию.

Н. Барышников:
Пришел бы к нам в офис во время подготовительной стадии. Тут книжек по истории было больше, чем в Ленинке. Даже историк работал некоторое время — художникам объяснял, что, где и как надо рисовать. Через какое-то время мы отказались от такой строгой научности, но многие элементы остались.

О. Рыбакова:
Практически все строения и армор рисовались по чертежам и фотографиям, сделанным на раскопках, которые мы искали в умных книгах. Еще консультировались с историком.

А. Болтович:
Все было придумано «от балды». В качестве «балды» был использован исторический консультант.

***М. К.:** Не трудно догадаться, что для вас игра №1 — «Князь». Возможно, были какие-то игры, приковавшие ваше внимание?*

Ю.М.: По долгу службы смотрю практически все, что выходит. Играть подолгу, конечно, не всегда получается. Времени не хватает.

Е. Иноземцев:
Quake X, MM6, Diablo, Thief.

Н. Барышников:
Только начальству не говорите — Fallout2, Baldur's Gate, HMM3...

О. Рыбакова:
Несмотря на то, что дома есть комп, желания играть почти не возникает... за день насмотришься, приходишь домой и опять — станки, станки... Единственная игра, на которую я тратила дни и ночи, — это HMM2. Симпатичная графика, приятный стиль, да и просто увлекательная игра... Ну сейчас еще поигрываю в «Цезаря».

Да что уж там скромничать, и так понятно, что «Князь» — игра гениальная и аналогов ей нет и не будет.

А. Болтович:
Добрый дядя начальник ругает и ставит в угол, если заметит, что подопечные птенцы играют в рабочее время (с 9:00 до 24:00). Поэтому единственное, что остается, — это играть в крестики-нолики вслепую одновременно на 64 досках по телепатическим каналам.

***М. К.:** Коли такие были, то какую из них вы назовете игрой прошлого года? Позапрошлого года? Времен «Князя»?..*



Ю.М.: Прошлого — Baldur's Gate, позапрошлого — Fallout.

Е. Иноземцев:
1 — Thief, 2 — Quake II, 3 — Quake III.

Н. Барышников:
Baldur's Gate, разумеется. Ну а в позапрошлом бал правил Fallout. Игра времен «Князя» — активное поклонение двум богам: «Вломоту» и «Невмоготу».

О. Рыбакова:
Да что уж там скромничать, и так понятно, что «Князь» — игра гениальная и аналогов ей нет и не будет (скромная наша. — *Прим. Ю.М.*)

М. К.: Я думаю, что все мы можем гордиться некоторыми отечественными играми. Но, как обычно, среди них есть игры класса «супер». Кого из наших разработчиков вы считаете достойным похвал?

Ю. М.: Как издателю, мне пришлось работать со многими российскими командами. Я очень люблю ребят из



По моему мнению, «Князь» наверняка будет продаваться на Западе. К сожалению, в этом году слишком много релизов ролевых игр, поэтому продвигать наш продукт будет тяжелее обычного.

SoftLab-Nsk «Дальнобойщики», Нивала «Аллоды» и «Аллоды II», Snowball (эх...). Также очень высоко ценю профессионализм команды Maddox Games, мы с ними работаем по проекту ИЛ-2. Из тех, с кем не пришлось поработать в связке, лучшими считаю «Никиту» и KD-Lab.



Е. Иноземцев:
Всех. Если человек делает игры в России, он априори достоин уважения.

Н. Барышников:
Не хочу выделять кого-то конкретно. Все молодцы. Особенно хочется пожелать успеха молодым командам, которые только-только встают на ноги.

О. Рыбакова:
Того, кто придумал «Тетрис».

А. Болтович:
МММ, ГКО...

***М.К.:** Кроме «Князя», есть ли какие-нибудь другие увлечения?*

Ю. М.: Есть. Причем увлекательные.

Е. Иноземцев:
Too many.

Н. Барышников:
Разве что журналистика, красивые девушки и настольные РПГ.

О. Рыбакова:
Ну какие еще могут быть увлечения у молодой красивой женщины?

А. Болтович:
Отвечать на вопросы о создании «Князя».

***М.К.:** Может быть, расскажите нам пару приколов из «Князя». Например, о мальчике Всеславе?*

Ю. М.: Это уж совсем секретно. Если мы сейчас раскроем роль Всеслава в «Князе», рискуем серьезно поссориться с ребятами из Snowball. Поэтому лучше дождитесь релиза. Приколов в «Князе» хватает. Скучно нам больше двух лет хранить серьезность. Игра все-таки пафосная. Герои всякие, волшебники... Вот и не удержались мы, высказали в трех-четырех местах наболевшее. Или накипевшее. Сейчас ничего конкретного не расскажем, но внимательный игрок сможет найти в «Князе» несколько суперсекретных локаций, где увидит, как разработчики сами весело издеваются над собственным детищем.

***Иван Шаров:** Как лично вас (каждого из команды) угораздило заняться компьютерными играми?*

Ю. Мирошников:
Это стало логичным продолжением всей предыдущей карьеры :).

О. Рыбакова:
После нудного рисования мультимедиа-энциклопедий это была возможность заняться любимым 3D.

Е. Иноземцев:
Надоело программировать бухгалтерии.

А. Болтович:
Когда в стране стал иссякать порох в пороховницах, вдоволь наиграться в войнушку и солдатиков стало возможно только при создании РПГ.

Когда в стране стал иссякать порох в пороховницах, вдоволь наиграться в войнушку и солдатиков стало возможно только при создании РПГ.



Если человек делает игры в России, он априори достоин уважения.

***И. Ш.:** Кем мечтали стать в детстве и почему не стали?*

Ю. Мирошников:
Мечтал делать игрушки (не компьютерные, потому что компьютеров тогда еще не было).

Н. Барышников:
Мечтал стать космонавтом. Отняли ракету.

О. Рыбакова:
В юности собиралась программировать компьютерные игры, но потом оказалось, что можно их рисовать, что гораздо прикольней! Еще хотела быть дизайнером автомобилей, но в нашей стране это абсурд. Кроме того, из-под моего пера стали бы выходить такие автомобили, что 95 % мужчин просто не решились бы в них сесть... Это было бы нечто хищно-сексуально-агрессивное, при виде чего окружающие авто на светофоре в ужасе залезали бы на бордюры. Короче, удалось совместить две любимые вещи: рисование и компьютер.



Е. Иноземцев:
Космонавтом. Почему не стал? Детство кончилось.

А. Болтович:
Космонавтом-пожарником. Не стал потому, что до сих пор никто не придумал домино на магнитах, чтобы в космосе костяшки домино не разлетались.

***И. Ш.:** Как рождается игра и игровая вселенная? Кто, кстати, «ответственен» за «Летопись»?*

Ю. Мирошников:
Примерно так же, как стихи (которые «из какого сора...»). Безумные идеи, гениальные фичи, желание сделать «все лучше всех». Потом болезненный процесс отсекания. Потом понимание того, что получилась совсем другая игра. Потом понимание того, что эта «другая» еще лучше, чем планировал раньше. Вселенная же — субстанция менее нежная. Законы, правила,





Внимательный игрок сможет найти в «Князе» несколько суперсекретных локаций, где увидит, как разработчики сами весело издеваются над собственным детищем.

действующие лица. Это легче формализовать, а после этого вселенная начинает жить своей жизнью. К слову, несмотря на полную идентичность вселенной «Летописи времен» (она ведь одна), мы и ребята из Snowball совершенно по-разному толкуем некоторые события, хотя формально правы и мы, и они. Догмам и законам «Летописи» не противоречит ни «Князь», ни «Всеслав». Самым близким сравнением (прошу не считать это кощунством) может быть существование разных «Евангелий». За «Летопись» нельзя «отвечать». В мире «Летописи» живут. Она, кстати, тоже живет. Независимо от нас.

О. Рыбакова:
Игровая вселенная рождается в воспаленном мозгу геймера. А потом каждый тянет в свою сторону! Сценарист — в сторону исторической достоверности. Иноземцеву — чтоб монстры пострашней, Воронцову — чтобы в роликах «джипы» взрывались и кровища красная (!!!), мне — чтоб побольше оголенного тела и желтого металла, а монстры завораживали своей красотой, Мирошникову — чтоб продавалось хорошо. Если главному удастся убедить всех художников и программистов действовать в одном направлении, то у них все получится!

Е. Иноземцев:
В муках.

А. Болтович:
Какая-нибудь светлая голова, устав бегать по истоптанным в мелкую крошку уровням очередного игрового хита, решает, что и мы не лыком шиты. Подбирается соответствующая команда, и совместными усилиями игровая вселенная, увиденная лидером группы, приобретает все более четкие очертания. Любимое детище постоянно трансформируется, какие-то идеи получают дальнейшее развитие, от каких-то планов приходится отказываться. В итоге, если на финальной стадии разработки проекта посмотреть на исходные наброски начальных этапов, лишний раз убеждаешься, что нет ничего незыблемого в этом мире.

И. Ш.: Насколько серьезным дядькой надо быть, чтобы делать игрушки? Является ли излишняя серьезность помехой или, наоборот, поощряет процесс? Какие качества требуются от настоящего «игроделателя», на ваш взгляд?

Ю. Мирошников:
Несерьезным разработчик быть не может. Если, конечно, под словом «серьезный» вы не имеете в виду «с каменной мордой и без чувства юмора». Чтобы создать что-то, необходимо серьезное к этому «чему-то» отношение. А основным качеством любого специалиста (что игрового девелопера, что дирижера, что строителя нефтяных вышек etc) должен быть профессионализм.



Все сооружения (славянские, скандинавские и византийские) точно соответствуют своим историческим прототипам.

Игровая вселенная рождается в воспаленном мозгу геймера. А потом каждый тянет в свою сторону!

Н. Барышников:
Серьезность никак не влияет на игроделание. Нужны талант и любовь к играм.

Фрагмент из «Летописи времен», описывающий события, предшествующие событиям «Князя».
Давным-давно, когда на Земле господствовали Титаны, одним из самых могущественных кланов считался Северный. Клан обладал множеством грозных магических предметов. Самым страшным из них был браслет — Владыка. Этот древний браслет, доставшийся Титанам еще от Прародителей, давал его обладателю полный контроль над сознанием смертных. Титаны давали таким предметам собственные имена, так как каждый из таких предметов собственной индивидуальностью и мог формировать сознание своего хозяина. Так что, если владелец предмета не обладал достаточно сильным духом, он мог превратиться из хозяина предмета в его раба.

В период своего заката в надежде на будущее возрождение клана Титаны спрятали браслет на болотах, возле которых впоследствии поселилось одно из племен смертных — Славяне. Там же, на болоте, Титаны оставили и одного из своих Драконов, чтобы он охранял этот грозный предмет.

Хранителем браслета Титаны назначили Ара, который был наполовину смертным, наполовину титаном. Они оставили Ару амулет, который давал контроль над Драконом.

Много тысяч лет спустя вечные враги Северного клана Желтые Собаки Пустыни, посланники сил хаоса и разрушения, окружили отряд Ара в песках у Великих Пирамид. Завязалась смертельная схватка. Силы врагов значительно превосходили отряд Ара, который состоял из одних только смертных. Через три часа кровопролитного сражения на раскаленном песке под палящим солнцем, когда из многочисленного отряда осталось в живых всего десяток воинов, Ар понял, что шансов уцелеть уже нет. Чтобы амулет Дракона не достался врагам, Ар разделил его на 3 части и послал их с верными ястребами трем старым друзьям и соратникам.

Первого ястреба с частью амулета Ар послал к своему самому старому и верному другу, византийцу Михаилу. Вторую часть амулета он отправил в Скандинавию смертному викингу Сигурду. А третью часть ястреб унес славянскому герою Всеславу.

Получив часть амулета, Михаил сразу почуял недоброе. Он понял, что с Аром случилось что-то непоправимое и что судьба Владыки теперь зависит только от него. Он нанялся охранником в купеческий обоз и отправился в земли Славян. Вторая часть амулета, как и положено, попала в руки Сигурда. Но природное добродушие и болтливость сослужили старому воину плохую службу. В один из вечеров один из викингов — Харальд — напоил Сигурда и выведал у него секрет амулета. Воспользовавшись покровом ночи Харальд подло убил Сигурда и забрал вторую часть амулета. На следующее утро после убийства Харальд присоединился к воинам, которые отправлялись в великий поход на Славян. Под именем Харальда скрывался Драгомир — один из воинов враждебного клана.

Третьего ястреба на пути к лагерю Всеслава сбила стрела Одинокого Волка, который уже давно обосновался в лесу у болот, поджидая того, кто придет за браслетом. Волк был последним представителем одного из небольших кланов, и с помощью браслета он рассчитывал возродить свой клан и на земле Славян основать мощное государство.

Через два месяца пути трех потомков великих Титанов пересеклись на славянской земле...



Хранителем браслета Титаны назначили Ара, который был наполовину смертным наполовину титаном.



ПРЕДВАРИТЕЛЬНЫЙ ПРОСМОТР

Здесь вы найдете обзор игр, выход которых ожидается в ближайшем будущем.

Лето '99

Известный небесный разработчик в очередной раз решил порадовать весь мир продолжением своей ежегодной игрушки со скромным названием «Лето». Снова разработчики обещают массу приятных сюрпризов и нововведений и, скорее всего, в очередной раз собираются всех продинамить: «Лето '99» будет, видимо, идеально похожа на «Лето '98».

Поскольку все мы с вами знаем суть игры, давайте все же поподробнее остановимся именно на заявленных нововведениях. Во-первых, обещано еще улучшить 3D-движок. Свежо, конечно, предание, да верится с трудом. Игры этого разработчика уже давно опережают всех мыслимых и немыслимых конкурентов по качеству 3D-графики, при этом не требуя, в большинстве случаев, установки дополнительного оборудования. Во-вторых, разработчики обещают заметно улучшить AI у NPC в игре, особенно у NPC женского пола. Последний, действительно, давно уже вызывает нарекания многочисленных геймеров своей недоработанностью. Как ни странно, но не исключена возможность, что это обещание разработчики как раз сдержут: судя по бета-версии с кодовым названием «Весна», которую мы некоторое время имели возможность тестировать, как минимум интерфейс у NPC женского пола был улучшен; впрочем, улучшение по традиции произошло в направлении повышения дружественности оного, а этот момент и так уже прокачан донельзя. Что же касается AI... Судя по скудным пресс-релизам, в основном улучшены уже набившие оскомину AI-скрипты, типа «Поиск заныканной получки», «3D-экшн со скалкой», а также сакраментальный «Флирт на пляже».

В версии 99-го года разработчики снова сделали специальные квесты для жителей России, за что им большое спасибо. Если в прошлой версии многие из нас довольствовались традиционными «Отдых на море», то теперь адвенчурный элемент усилен квестами наподобие «Поиск денег на отпуск на море», «Отдых без денег в Усть-Урюпинске», а также «Работа без передышки». Пока разработчики хранят подробности в тайне, но не исключено также введение дополнительного random-элемента наподобие прошлогоднего «Августа».

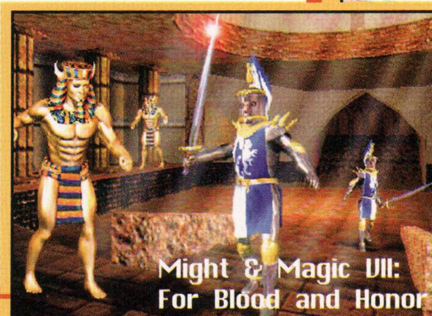
А в целом, судя по бета-версии, «Лето» нас ожидает достаточно традиционное. И тут все же не могу удержаться и не спросить разработчиков: ну сколько можно одно и то же клепать-то? Неужели не хочется разнообразия? Конечно, коммерческий успех предыдущих серий «Лета» налицо, но почему бы не ввести новый, оригинальный элемент? Почему каждое «Лето» - это зелень, жара и пыль? Почему не, хотя бы, лиловость, пимпочки и звери в клеточку? Нет ответа от разработчиков. Что ж, подождем «Лета 2000»... А что касается 99-й версии, то она, если нас опять не продинамят, выйдет где-то в начале июня.

Иван Шаров

Паспорт

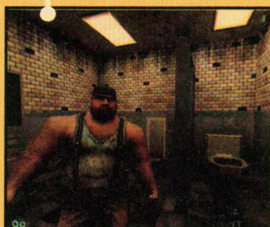
Жанр:	3D-adventure
Разработчик:	ООО Бог
Издатель:	АОЗТ Природа
Дата выхода:	начало июня 1999 года


Alien vs Predator


Might & Magic VII: For Blood and Honor

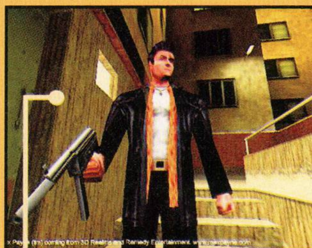
СОДЕРЖАНИЕ

Ждем с нетерпением...



Kingpin: Life of Crime

В последнее время разработчики всевозможных экшинов начали понимать, что делать упор на постоянном «мясе» и «безбашенной» стрельбе уже не модно да и не интересно. Результатом явился «Кингпин».



Max Payne

Судя по всему, Max Payne будет так называемой стрелялкой с сюжетом, и это ее основная особенность.



System Shock 2

Космортехи полагаются в основном на огневую мощь, поэтому уделяют особое внимание работе с оружием (ремонт, усовершенствование, подбор боеприпасов). Только им под силу изготовить огнемет из тостера и, пардон, сливного бачка.

Свой среди Чужих, Чужой среди...

Aliens vs Predator

Михаил Кабанов

Идея использования сюжетов фильмов в компьютерных играх совсем не нова. Но все зависит от того, что за фильм и насколько хорошо его помнит народ. В нашем случае народ все помнит и сильно все это дело любит. Я думаю, что нет ни одного человека, который хотя бы раз ни смотрел «Чужих» или «Хищника». Не менее сильно я уверен в том, что многие «подсели» на эти фильмы на все сто процентов. Так что, фанаты, привяжите себя ремнями к креслам, стульям, сиденьям автобуса и других не менее транспортных средств — сейчас мы будем угарать по полной программе, ведь речь пойдет об игре, которая, быть может, перевернет ваши жизни.

На самом деле, как только я услышал, что бета-версия AvsP будет в редакции, я сразу же понял, что писать превью по ней мне просто кровь носом необходимо. Дело в том, что я до сих пор нахожусь под впечатлением от демоверсии AvsP за пехотинца. Ох, какое же неизгладимое впечатление она (дема) оставила во мне. Но не будем прыгать от одного к другому, давайте просто все начнем по порядку, чтобы все было по полочкам разложено.

Вспомним, кем нам уже приходилось быть, играя в экшн игры. Так, прежде всего пехотинец из Doom (антифашист из Wolf3D. — *Прим. отв. ред.*); потом Duke Nukem'ы всякие; Caleb из Blood; преступник, чей корабль потерпел крушение в Unreal'е; здоровяком Blade'ом из Sin мы тоже были; Gordon Freemen из Half Life надолго засел в сердцах геймеров; список этот можно продолжать еще достаточно долго. Но вопрос, были ли мы когда-нибудь что ни на есть настоящим «элиеном» или хищником, до недавних пор был открытым. Могу утверждать, что не были, но еще не раз будем. Говорю сразу же — впечатление сногсшибательное.

Marine

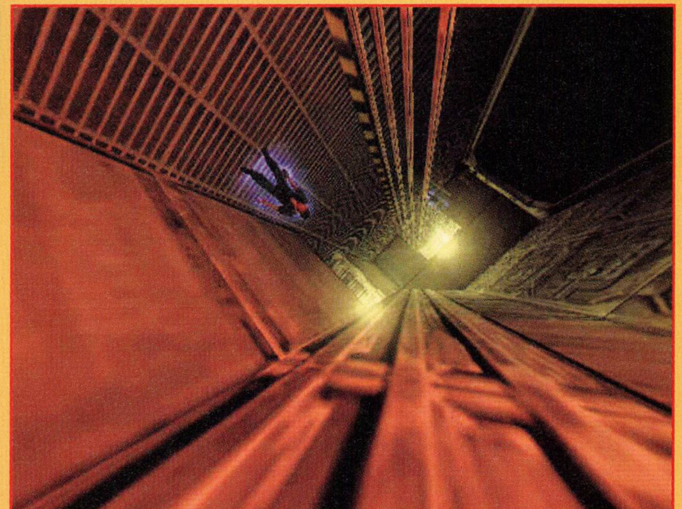
Я не уверен, что мне (да и вообще кому-либо) удастся передать ту атмосферу, которой наполнена игра, где вы выступаете в роли пехотинца. Дело в том, что там взаправду страшно, иногда даже сердце колоть начинает от особо недобрых моментов. Не верите? Пример: бежишь по коридору, где только что по своей глупости «убил» единственную лампочку. Я понимаю, что целился в элиена, но уж так получилось — промахнулся. И вот идешь ты по этому коридору, раз, какая-то тень в другом конце промелькнула. Главное то, что не поймешь — то ли это и впрямь тень, то ли это какой-то гад бежит. Датчик показывает, что кто-то есть, и в эту же секунду он на тебя выпрыгивает, щелкая ужасными челюстями. Не страшно?



Мой хвост меня бережет. У Чужого хвостище — один из основных способов нанесения урона врагам. Еще есть выдвижная челюсть и ручки.

А если ты оборачиваешься, ничего плохого не подозревая, а там стоит ОН — большой, страшный, а главное, отвратительный. Не успеешь отбежать — два удара и камера на боку. Press any key to restart. То-то, испугались.

Дабы избежать такие неприятные моменты игры, как ваша собственная смерть, вам в пользование даны неплохие по мощности орудия (нет, не гаубицы и самолеты — чуть покомпактнее). При игре за пехотинца, о котором сейчас и идет речь, я уже видел такие приятные экземпляры, как винтовка, пулемет и огнемет. Последний, на мой взгляд, является абсолютно бесполезной вещью. Сами посудите — радиус действия небольшой, горючее жрет будь здоров, а убивает медленно, то есть вы подожгли какого-нибудь пришельца, а он, как говорится, из последних сил ручкой махнул — либо броня со здоровьем на нет



Кемперство — излюбленный способ жизни для Чужих. Представляю, как это будет в мультиплейере...

Паспорт

Жанр:	3D-экшн
Разработчик:	Rebellion
Издатель:	Fox Interactive
Дата выхода:	конец мая 1999 года



сойдет, либо камера на боку — и опять Press any key. Нет, огнемет мне не по душе, ну его. А вот первые две игрушки мне очень даже понравились.

Очень удобным оказался пулемет. Кстати, кто не понял, что это за штука — она в «Чужих» (вторая часть фильма) была у двух человек, крепится на поясе, чтоб держать легче было. Эта штука просто рвет. Но самым приятным у пулемета является самонаведение. Не надо говорить, что я типа ламер и просто так ни в кого попасть не могу. Объясняю. Уровни в AvsP все темные (за редким исключением). Так попробуй в этой кромешной тьме разгляди кого-нибудь. Конечно, существует режим, похожий на режим ночного видения в «Дюке». Здорово, но вот только датчик движения отрубается полностью — жди сюрпризов. Так что, если у вас есть пулемет и патроны к нему, уж лучше из него элинов всяких с предаторами вместе валить.

Если же вы не обладаете пулеметом, то на помощь вам придет верная винтовка. Винтовка сделана так же, как и в фильме (смотри все ту же вторую часть «Чужих»). Убойной силой эта магическая палочка обладает достаточной. Если метко целиться, то одной короткой очередью можно отстрелить Чужому башню. Кроме того, к винтовке приделан подствольный гранатомет. Не скажу, что уж больно удобная вещь. Дело в том, что у гранат гранатометных мощный лишь точечный радиус действия. Поэтому, если вы попали рядом с противником, его, может, и заденет, но неощутимо. Если же попасть «точняк» в какого-нибудь пришельца, то его порвет на куски так же, как это делает капля никотина с хомячком.

Кстати, поскольку бета-версия была сделана «на 80%» в соответствии с прилагавшимися документами, то в ней напрочь отсутствуют предмиссионные брифинги. Так что сюжет нам толком остался неизвестен. Единственный персонаж, с которым все более-менее понятно, — это как раз пехотинец: он смывается с научной базы, где недобрые «ксеноморфы», а проще говоря, подопытные Чужие, учинили бунт. Процессом сматывания руководит через развешенные тут и там телевизоры некий мужик довольно неначальственного вида в красной фуфайке. В ходе деланья ног вам, помимо уничтожения плохих неземных бяк, придется также решать разные более хитрые задачи наподобие врубания генераторов, выискивания некоторых предметов и понимания, что же происходит.

Predator

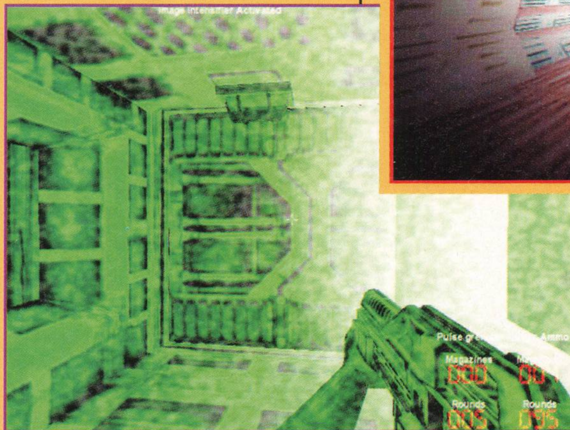
Играя за пехотинца вы все-таки больше похожи на кролика, который стремится к себе в норку — там тепло, спокойно, а главное, сухо. Будучи же хищником, вы в полной мере понимаете, что такое охотник, выслеживающий свою жертву. Причем жертва намного слабее вас самих, хотя и не всегда. Проиллюстрирую лучше эту ситуацию на примере. У хищника две графы состояния — здоровье и энергия. Энергия расходуется на выстрел из пушки, расположенной на плече, на «плащ-невидимку». Также эта энергия может быть использована в роли аптечки, способной полностью (!) восстановить ваши силы. Энергия со временем восстанавливается, но процесс этот весьма медленен. Из всего этого следует, что ее все-таки надо экономить, поэтому все время невидимым вы бегать не будете. И вот вы в «видимом» состоянии забегаете в комнату, а там два морпеха. Я обычно поступаю так: выбегаю из комнаты, включаю невидимость, включаю плечевую пушку и «тепловое зрение» (не буду объяснять, что это такое — лучше фильм вспомните). После всех этих приготовлений забегаю в комнату и валю ничего неподозревающих пехотинцев — очень ловко и удобно — минимум затрат здоровья и энергии. Кстати сказать, вы чаще будете смотреть на мир с «тепловой» точки зрения, потому что уровни в большинстве своем мало освещены — не сразу приметишь вентиляционный люк, в который просто необходимо попасть.

Давайте поподробнее остановимся на спецификации оружия, благо я его уже достаточно много видел. Прежде всего, хищник оснащен двумя лезвиями, расположенными на правой руке. В упор эти лезвия рвут, но не сразу. Для тех же, кто хочет с первого раза «почикать» противника, существует «альтернативная» кнопка (за морпеха этой кнопкой вы стреляете из подствольника). Когда вы режете альтернативно, то тратите больше времени. Но кто мешает вам заранее замахнуться, а потом подскочить к какому-нибудь военному и отрезать ему голову? Никто не мешает.

Следующее оружие — Spear gun. Главное преимущество этого гана — он не использует вашу общую энергию, а стреляет пиками, заранее в него вложенными. Если попытаться дать оценку спиергану, то ему можно поставить 4+ и не больше, но и не меньше. Убойная сила у него невелика, если проверять ее на Чужих, в них пару раз выстрелить надо. Но большим плюсом является, как я уже сказал, неиспользование общей энергии. Сразу хочу предупредить особо быстрых: при включенном стелс-режиме вы особо много из spear gun не постреляете: после первого же выстрела вы становитесь видимым. Как я понимаю, таким образом проявляется баланс сил.

Так, пушку-на-плече я уже вскользь упоминал. Чуть подробнее: в режиме инфракрасного видения пушка самонаводится (см. фильм «Хищник»). Это очень удобно, поскольку на большие расстояния не так уж и просто стрелять, а самонаведение нам в этом помогает. Единственным недостатком пушки можно считать активное использование энергии, так что, товарищ, думай — лишний раз стать невидимым или из пушки шмальнуть. Кстати, при попадании в район талии, человек делится на две части: нижнюю и верхнюю, одна отдельно от другой.

Чуть позже у вас появится пистолет. Я им не слишком много пользовался, потому что вот уж кто-кто, а он энергию жрет просто





У всех персонажей игры есть свои способы видеть в темноте. У Чужого — это режим navigate, у пехотинца — интенсификация картинки.



Вопрос, были ли мы когда-нибудь что ни на есть настоящим «элиеном» или хищником, до недавних пор был открытым.

тоннами. Но это его оправдывает — энергетическая «пуля» обладает большой убойной силой, но опять же лишь точечной (но все-таки менее точечной, чем гранатомет пехотинца). Из пистолета приятно валить чужих: бах — и он уже лежит, отдыхает.

Вспомните вторую часть «Хищника», где Дэнни Гловер играет. Так вот, в этой части хищники были снабжены метательными дисками. В игре эта пластиночка тоже имеет место быть. В тепловом режиме этот миленький диск сам наводится на цель — очень удобно. Что он распиливает людей на части, я думаю, никому объяснять не нужно. Небольшой хинт: не забывайте подбирать диск, если он в стену воткнулся, неизвестно, когда новый дадут.

Подводя черту под описанием хищника, хочу подчеркнуть, что на момент написания данного обзора я больше всего прошел именно в роли хищника. Не скажу, что очень уж просто, но вот интересно — это да, ощущения совсем новые, незнакомые. Хищник, как и положено хищнику, по сюжету охотится, вернее, выручает своих друзей из плена злых земных садистов. Садисты друзей похитили, и мы выискиваем их местоположение по следам ярко-земельной крови на земле...



В режиме «охотника» Чужой весьма отчетливо видит свои цели, благо они старательно подсвечиваются голубой каемочкой.

Единственный персонаж, с которым все понятно — это пехотинец: он смывается с научной базы, где недобрые подопытные Чужие, учинили бунт.

Alien

В данную секунду Чужой для меня — самый загадочный персонаж: я ни одного уровня не смог пройти. Поймите меня правильно, для обычного человека висеть на потолке и с легкостью профессионального альпиниста карабкаться по стенам — не самое обычное занятие. Из-за того, что порой бегаешь в неком угаре, можно спутать на полу ты стоишь или под потолком висишь. Нажав один раз кнопку, назначенную как climb, невозможно ее отпустить. Так что Descent со своей непонятностью, где верх, а где низ, отдыхает (ну можно запросто Ctrl отпустить и падать, падать... - *Прим. отв. ред.*).

Кроме лазанья по стенам, Чужие также обладают весьма интересной способностью прыгать на очень длинные расстояния — можно в два прыжка пересечь весьма больших размеров зал, веселое занятие, знаете ли. Если бы Чужие могли участвовать в соревнованиях по прыжкам в длину — нетрудно догадаться, кто был бы первым.

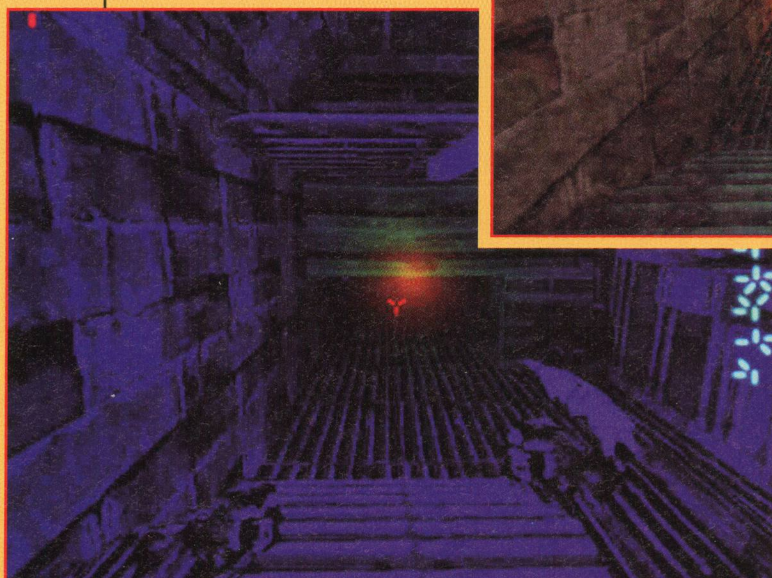
Самое понятное у Чужих — это их оружие. Здесь никаких проблем не возникает: руки, а главное — хвост. Жаль, конечно, что эти виды оружия нельзя назвать дальнобойными. Но не дальнобойность компенсируется молниеносностью движения — не успеешь и глазом моргнуть, как покроешь значительное расстояние, будучи Чужим.

Есть и еще одна фича — использование челюстей. Не буду кривить душой и признаюсь — я не понял, когда ты именно кусаешься, а не бьешь. Наверняка ты должен стоять в упор к жертве. Укус пополняет здоровье, отсюда следует, что здоровье у тебя должно быть на максимуме, чтобы цапнуть кого-нибудь за голову.

С «чужим» сюжетом из-за отсутствия брифингов понятно мало что. В первой миссии плохие земляне нападают на некий «храм», который вам надо «закупорить». Дальше вы занимаетесь «инфильтрацией» в земную базу (сматываясь из похищенного землянами из Храма огромного «яичника» — помните, была такая штуковина в первом «Чужом»). Забавно, что на базе, естественно, все говорят по-английски (Warning! Intruder Alert!), и вы, конечно, все понимаете, хоть и Чужой. В итоге вам надо спасти яйца. Примечательно, кстати, что при борьбе Чужих с земными захватчиками очень полезно знать особенности «пехотинца», чей детектор движения не «видит» событий за спиной — так что подкрадывайтесь на здоровье.

Вот и все, что я знаю про Чужих. Но ждите, ибо в следующем (или в после следующем) номере будет полноценный обзор, причем в разделе МегаХит. К тому времени





Богатство взглядов на жизнь хищника просто поражает воображение. Может, конечно, он только очки меняет...



я обязуюсь поиграть за Чужих. Кто знает, может, и в детматч к тому времени удастся сразиться...

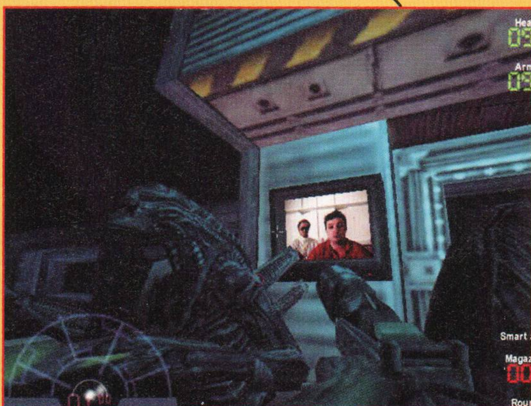
Итог

У каждого представителя разнопланетной фауны имеется (по крайней мере, в момент написания этого превью) по пять-шесть основных и пять «бонусовых» миссий. Основные развивают некий, как правило, «спасительный» сюжет (пехотинец спасает свою шкуру, Чужой — яйца, а Хищник — друзей), а «побочные», наоборот, позволяют оттянуться на вышибании мозгов и разных прочих деталей врагам (например, проникает Чужой на земной корабль с одной целью — перебить троих командующих офицеров). Каждый из трех героев игры имеет также и свою собственную комбинацию клавиш.

Самым интересным в игре является не сочетание столь разноликих персонажей, а внимание, с которым прорабатывался отдельный персонаж. Например, я и думать-то не думал, как будет выглядеть графа состояния у хищника — ничего особенного на ум не приходило. А знаете, как сделано? Сделано классно, как в фильме. Там у него на руке браслет был (в игре тоже есть, но используется немного для других целей). Так вот, в фильме на браслете были изображены такие палочки, создающие своеобразный орнамент. Вот и в игре, с правой стороны красные палочки — жизнь, с левой — энергия. Чем меньше палочек, тем меньше у вас жизни/энергии. Здорово придумано.

Еще одной интересной деталью является отсутствие опции save. Для нас с вами это что-то новенькое. Я готов утверждать, что отсутствие сейва пошло игре только на пользу: если бы можно было бы сохраняться, то никто бы так не цеплялся за жизнь, не пугался собственной тени. Порой это немного действует на нервы, но это лишь порой. А так только и думаешь: сейчас вон туда забегу, немного передохну; надо не забыть повернуться, а то они там со спины прут и т. д. Впрочем, пройденные миссии вам зачитываются, так что, если вас прибьют где-нибудь в четвертом эпизоде, вам не придется проходить все заново.

Честно говоря, про эту игру не хочется писать, хочется, чтобы эту игру читатель увидел сам и прочувствовал все ее потаенные прелести, ощутил вкус крови на губах, чтобы сердце иногда прихватывало от страха. На мой взгляд, эта игра «убьет» очень много игр из-за своего сюжета и содержания. Так что давайте вместе ждать того момента, когда она появится в продаже, будучи доделана до конца, да и обещанный к выходу русский мануал никому не помешает. 



Вон тот мужичок в красной кофте объясняет цели миссии. Но нам нынче не до него. На нас два Чужих урода наехать изволили...



Тетенька скорчилась, жалобно мыча. Хе-хе. Можно и пожалеть, конечно, но... ОНИ НАШИ ЯЙЦА ЖАЛЕЛИ??? Нет. И мы не будем. Замочить, однозначно. Заодно и здоровье поправим, покушаем...

Глупый кингпин робко прячет, умный — гордо достает!

Kingpin: Life of Crime

Михаил Кабанов

В последнее время разработчики всевозможных экшинов начали понимать, что делать упор на постоянном «мясе» и «безбашенной» стрельбе уже не модно да и не интересно. Результатом явился «Кингпин». Я могу смело утверждать, что данная игра образует еще одну ветвь на дереве FPS, как это раньше сделали Half Life и Thief. Почему? спросите вы. Сейчас разберемся: что, зачем и почему.

Паспорт

Жанр: 3D-экшн
Разработчик: Xatrix
Издатель: Interplay
URL http://www.interplay.com
Дата выхода: июнь 1999 года

Где-то незнамо где простирается мир «Кингпин». Здесь не стыдно быть нищим, не стыдно входить в шайку головорезов, не стыдно убивать направо и налево. Но нищим быть никто не хочет, а хочет быть настоящим паханом, который сам уже никого не убивает, а зашибает баксы, управляя своей бандой. Полиции в мире «Кингпин» нет как таковой. Для человека с умом и пистолетом здесь просто раздолье для грабежа, насилия и других непристойных и незаконных деяний. Такой одаренный индивидуум просто обязан стать главарем банды - настоящим гангстером, благо почва для этого предоставлена весьма плодородная.

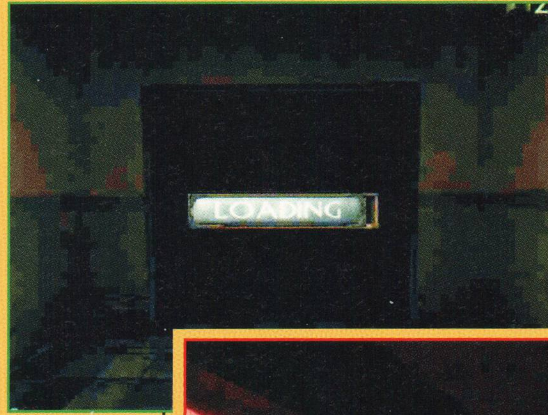
Но не сразу ваше место будет почетным и безопасным. В начале демоверсии вы приходите в себя, а над вами стоят два здоровых верзилы, которые так просто, без тени смущения, обсуждают, добить ли вас окончательно или все-таки позволить жить и тянуть лямку нищенской жизни. Как вы понимаете, вас оставили в живых... Если бы эти здоровые парни склонились к первой появившейся у них мысли, то и игры просто не было бы.

Итак, вы поднимаете какой-то огрызок трубы — не бог весть какое оружие, но с пустыми руками ходить по улицам-трущобам этого темного, грязного и зловонного мира просто неразумно...

В последнее время разработчики всевозможных экшнов начали понимать, что делать упор на постоянном «мясе» и «безбашенной» стрельбе уже не модно да и не интересно. Результатом явился «Кингпин». Я могу смело утверждать, что данная игра образует еще одну ветвь на дереве FPS, как это раньше сделали Half Life и Thief. Почему? спросите вы? Сейчас разберемся: что, зачем и почему.

Прежде всего, «Кингпин» не является просто шутером. Здесь также присутствуют и РПГ-элементы. Например, вы больше не увидите просто так валяющийся рокетлоунчер, а рядом патроны, вы вообще не увидите оружие, валяющееся где ни попадя. Схема получения смертельных игрушек несколько усложнилась, но при этом не потеряла интересности. Сначала вы бегаете и валите по вашему усмотрению тех или иных мужчин и женщин, показавшихся на вашем пути. Убить-то вы их убьете, но оружие из них не вывалится. Вам надо тщательно обыскать окровавленный труп и вытащить из карманов жертвы все ее сбережения. Если этот браток был вооружен, то и патроны можно будет раздобыть в его карманах. Патроны, как говорится, патронами, а вот где ствол взять — вопрос правомерный. Особо долго не ломая голову, советую зайти в ближайший оружейный магазин и, при наличии средств, приобрести все, что душе угодно. Кстати, количество денег у разных людей будет разное, то есть если вы завалили какого-нибудь бомжа, то от силы на этом вы заработаете 1—2 бакса, если же вы напали на крутого пацана, который ко всему прочему еще и дробовиком вооружен был, то ждите: у этого и деньги есть, и патронами разжиться можно, да и аптечка у некоторых в карманах могла заваляться.

Как, я надеюсь, вы уже поняли, что не обязаны всех валить направо и налево: к постоянным убийствам может привести только сильная нужда в деньгах, да и то много на этом грязном деле не поднимешь, а если и поднимешь, то здоровье свое подорвешь. Так вот, в «Кингпин» введено большое количество NPC и врагов. Поведение этих персонажей вовсю зависит от вашей крутизны: если вы какой-то мелкий жулик, стервятник, то, естественно, на вас все будут «бычить», если же вы человек авторитетный, то лишних проблем вам никто доставлять не будет — как говорится, пусть ненавидят, главное, чтоб боялись.



Вот это сообщение вам доведется видеть не раз, и очень подолгу. «Кингпин» умудрятся что-то три минуты грузить, даже когда вы просто решаете посетить магазин...



Бар — место исключительно безоружное (кнопка извлечения пушки не работает). Тут можно нанимать бандитов и получать кой-какую информацию. А вот выпить тут нельзя...

Искусственный интеллект людей из игры не может не радовать своей сложностью. Не зря его писал Ryan Feltrin — создатель небезызвестного Quake II Eraser Bot'a. «Население» «Кингпин» будет иметь три радиуса, в которых они смогут «видеть» ваши действия и оружие, которое у вас в руках. Когда вы входите в первую зону видимости, люди настораживаются и начинают за вами наблюдать. Если вы войдете во вторую зону видимости с оружием в руках, то они в «мягкой» форме попросят его убрать. Войдя в третью зону с пистолетом в руке, вы можете либо получить пулю в лоб (если ваш авторитет слаб), либо человек, предупреждавший вас о своей миролюбивости, просто умчится куда глаза глядят. Смею отметить, что второе происходит намного реже, чем первое.

Уж раз разговор зашел о пуле в лоб, то нельзя не рассказать о зонах чувствительности. Дело в том, что каждая модель любого персонажа «Кингпин» поделена на 15 частей. Таким образом, при выстреле в соответствующую

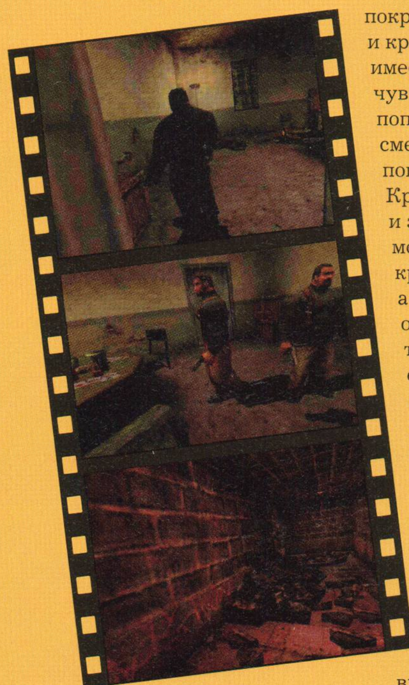


«Кингпин» не является просто шутером. Здесь также присутствуют и РПГ-элементы.



Со времен еще «Дюка Нюкема» туалеты и толчки в них являются неотменным атрибутом любого 3D-экшна. А алкаш, тут обитающий, еще и кладезь информации.





часть тела она будет покрываться следами от пуль и кровью, причем каждая из зон имеет свою собственную чувствительность, то есть попадание в голову будет более смертоносным, нежели попадание, например, в руку. Кроме того, эти зоны отвечают и за ток крови — жертву можно будет выслеживать по кровавым следам на грязном асфальте. Как вы понимаете, отстреливать конечности тоже можно, можно и голову отстрелить — красочно выглядит: здоровенный мужичина с отстреленной головой на несколько секунд замирает и падает. Из обезглавленного трупа постепенно вытекает кровь, образуя весьма симпатичную лужицу вокруг ее (крови) владельца. Честно говоря, я первый раз вижу столь грамотное вытекание этой присущей всем нам красной жидкости. В том же «Туроке 2» этот процесс выглядит весьма убого (при описании «Кингпина» слово «убого» упоминаться не может по определению).

В «Кингпине» количество нецензурной речи превышает в несколько раз количество реплик такого же плана в фильмах про негров.

Насчет оружия. Мне казалось, что на данный момент столь реалистично оружие выполнено лишь в Half Life. Ох, как же я ошибался! Дробовик в «Кингпине» надо увеличить, распечатать и повесить на стену — красиво сделана игрушка. Представьте себе мутный, черный от масла металл корпуса дробовика и гладкий, немного блестящий ствол, рождающий на свет заряды убийственной силы. Это настоящее зрелище для гурманов. Даже кусок трубы, которым вам придется орудовать довольно-таки долгое время, сделан со всеми наворотами — мутный хромированный металл, на котором отражаются блики огня недалеко горящей бочки. Да, скажу вам, это просто круто.

Kingpin делает небезызвестная компания Xatrix, памятная нам по таким интересным и качественным играм, как Cyberia, серия игр Redneck Rampage. В «Кингпине» используется модифицированный движок от второго Квейка, с которым ребята из Xatrix уже знакомы: они делали официальный add-on для Quake II, The Reckoning. К чему я все это? Ах, да — оружие. Так вот, разработчики из Xatrix поняли, что обычно в экшнах разного рода первые оружия к середине игры уже теряют свою значимость и ими никто не пользуется. Так вот, тот же кусок трубы со временем можно проапгрейдить до монтировки, подобной той, что мы видели в HL. Для пистолета же существует еще большее количество прибамбасов, что позволяет использовать сей инструмент убийства на протяжении всей игры. На пистолет «навешиваются» такие штуки, как ROF, позволяющие увеличить скорострельность; RLD — фенечка, позволяющая увеличить скорость перезарядки; также весьма полезным может оказаться и MAG-апгрейд, повышающий убойную силу пистолета; последней, но не менее полезной примочкой является глушитель (думаю, его предназначение можно не объяснять).

В демоверсии кроме уже упомянутых пистолета, трубы и дробовика имеется также огнемет. Штука страшная во всех отношениях: жжет все и вся направо и налево. Поэтому я предлагаю вам быть с ней поосторожней и не вбегать в только что выпущенный заряд горящей жидкости: так ведь и умереть можно. Здесь же хочется сказать пару слов об огне. Он просто сногсшибателен: столь реалистично и красиво он сделан. Представьте себе такую картину: в подворотне стоит бочка, в которой горит небольшой костер. Блики пламени отбрасываются на стены близлежащих развалин, танцуют на лицах бездомных, пришедших погреться к единственному источнику тепла. Уютная идиллистичная картина, но тут появляетесь вы с обрезом наперевес и начинаете палить в несчастных бродяг: вам нужны деньги, чтобы купить аптечку, иначе ваша жизнь закончится раньше, чем вам бы этого хотелось.

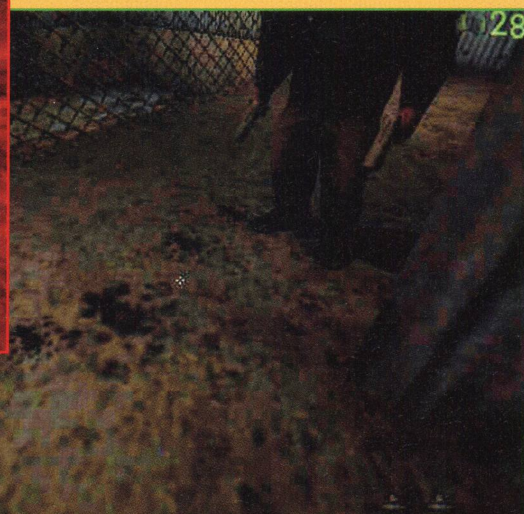
Вообще, атмосфера Kingpin заслуживает только похвал. На мой взгляд, именно в такой цветовой палитре должен бы быть выполнен Blood II. Игра сделана



Тот же кусок трубы со временем можно проапгрейдить до монтировки, подобной той, что мы видели в HL.



А нам хана, однако. Выстрел из шотгана — это не так просто. Это большая дырка в области головы. Но ничего, когда мы сами такой раздобудем, всем станет сильно плохо.



Кровь на полу накапала из одного члена моей банды, потрепанного в последней переделке. Они, члены, как-то умудряются потом автоматически лечиться с завидной скоростью. А нам надо искать аптечки...





То, что произнес этот дядя перед смертью, не для печати. Замечу лишь, что особым разнообразием лексикон обитателей «Кингпина» не поражает, но все равно нов для игр подобного жанра.

такой сумрачной, но в тоже время очень красочной. На большой улице может быть только один фонарь, дающий очень мало живительного света. У стен стоят женщины непонятного поведения, пара здоровых мужиков что-то обсуждают, размахивая дубинками. Вот это и есть атмосфера трущоб, страха, постоянных бессмысленных убийств. Атмосфера у «Кингпин» — пять баллов!

Но кроме вышеперечисленных бонусов есть также еще один немаловажный факт, которого до сих пор не было ни в одной игре (хорошо это или плохо, судить вам, мне лишь надо рассказать об этом). Итак, в «Кингпине» количество нецензурной речи превышает в несколько раз количество реплик такого же плана в фильмах про негров. Так что для тех, кто знает английский, но плохо знает его нецензурную часть, и предлагается для обучения игра «Кингпин». Смысл большинства реплик обитателей Kingpin сводится к одному и тому же f$#@, но вот фразы, используемые для донесения этой непростой мысли, используются очень разнообразные. Все они записаны в виде .wav файлов, так что особо понравившиеся можно переписать на винчестер и постоянно прослушивать; или, например, поставить какую-нибудь такую фразу как звук при запуске или закрытии виндов — получится здорово, будьте уверены.

Искусственный интеллект людей из игры не может не радовать своей сложностью.

На этих словах я хотел бы закончить данное превью. Надеюсь еще более подробно описать эту замечательную игру, когда она поступит в продажу...



Очередные повреждения виртуальных морд

Unreal Tournament

Бармалей

Здравствуйте, мои маленькие любители deathmatch. Сейчас я расскажу вам сказку, которую вы все давным-давно знаете лучше меня, но главный редактор просто не в силах отказать себе в удовольствии заставить меня рассказать ее еще раз. Сказка эта про великое противостояние двух фирм, каждая из которых считает, что именно ей предстоит сплотить вокруг себя всех любителей вырвать друг другу виртуальные кишки.

Паспорт

Жанр:	3D-action
Разработчик:	Epic Games
Издатель:	GT Interactive
URL	www.gtinteractive.com
Дата выхода:	май 1999 года

Как положено, краткий исторический экскурс для тех, кто вчера родился. Фирмы эти называются id software и Epic Megagames. За плечами первой — изобретение жанра трехмерных стрелялок от первого лица как такового (Wolfenstain 3D), развитие идеи по всем направлениям, первые захватывающие побоища по сети (DOOM/DOOM 2), наконец, доведение сетевого братоубийства до абсолютного расслабляющего удовольствия и распространение его (братоубийства) на необъятные просторы Internet (Quake/Quake II). Вторая же вообще изначально занималась исключительно разведением виртуальных зеленых кроликов в домашних и теплых условиях двухмерных платформенных аркад. Но еще до официального выхода первого Quake от кролиководов поползли слухи, что мы, мол, не только крольчатину разводить умеем, но и также у нас неплохо получится закопать эту самую Кваку в землю по самый топор и показать всем, как надо работать. Вооружившись лопатами, сотрудники Epic принялись за яму. Копали долго. Целых три года. Периодически отбирали у кого-нибудь лопату, от копания отстраняли, забрасывали все, что он выкопал, грунтом и заставляли копать другого. Наконец в начале прошлого года яма для Quake под названием Unreal была представлена широкому кругу зрителей.

Споры о результатах не утихли до сих пор. Добившись величайших успехов в показе открытых пространств и искусственном интеллекте монстров, Unreal оказался совершенно непригодным для сетевых побоищ (если не считать Botmatch) ввиду непомерных требований к пропускной способности сети. И хотя после выхода ряда патчей

в него стало наконец возможно рубиться вмногером, репутация Single Player-only продукта оказалась уже прилипшей. Тем временем ни в id, ни в Epic времени не теряли, и вот-вот на наших жестких дисках уже окажутся Quake III: Arena и Unreal Tournament. Продукты, у которых слишком много общего, чтобы сказав об одном не вспомнить о другом.

Итак, главной чертой этих прямых конкурентов друг друга является то, что оба предназначены исключительно для игры по сети. В id, видимо, осознали, что их игры в Single Player конкретно «не катят» и решили сосредоточиться на том, что у них получается лучше всего, а Epic хочет доказать всему миру, что сделать нормальную сетевую игру ему не слабо. Таким образом, скоро у нас будет два одинаковых продукта. И сегодня разговор об Unreal Tournament.

Сначала несколько утешительных слов для владельцев модемов на 14400. Хотя одиночной игры в UT и не предвидится, но Botmatch никуда не делся. Сами боты заметно поумнели, научились использовать различные стили для своего поведения (включая грязное кемперство), и вообще, по словам тех, кто их делал или видел, стали себя вести почти по-человечески. Так что расписать пулю до 40 фрагов с компьютерными остолопами по-прежнему остается отличным отдыхом для души после работы (института, школы, детского сада).

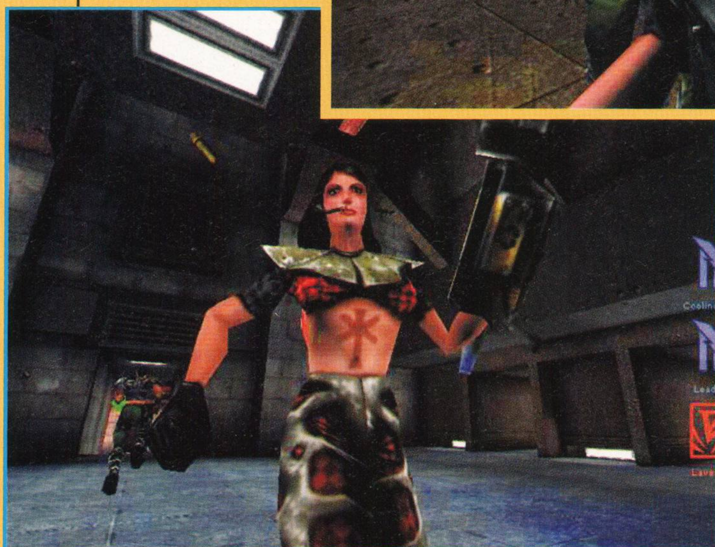


Если так выглядит первая пушка, то как же последняя? Злостно последняя выглядит. Лучше и не видеть (особенно под носом).

Полезной особенностью будет наличие различных обучающих режимов. Начиная от самых простых (типа прыгать или стрелять) до обучения азам кооперативных игр — как работать в команде, прикрывать своих, просить о помощи и т. д. Тех, кто играл в Team Fortress, я попрошу вспомнить их первую партию. Наверняка же только путались под ногами, не знали своих обязанностей и требовали, чтобы коллеги по команде ругали вас матом потише. Все это ушло в прошлое, и теперь все новички в командных играх будут, как минимум, представлять, что им надо делать и почему. И это можно только приветствовать.



Американцы в таких случаях говорят «Oops». Старательно все-таки товарищи из Epic Games угождают вкусам детматчеров. Приятно, однако, снести голову старинному приятелю.



Есть женщины в русских селеньях... Честно говоря, та огромных размеров штуковина, которую эта тетка держит в левой руке, вызывает некоторое недоверие. Уж больно большая.

Любителей делать все по-своему ожидают уникальные возможности по настройке игры под себя. Ходят слухи про какой-то чудо-интерфейс, который будет объяснять по желанию назначение каждой галочки так, что младенец разберется. Менять можно будет все, включая скорость происходящего,— и тормоз, и человек с реакцией ящерицы должны получить интересную для себя игру. Такие выкрутасы со стороны программистов Epic вполне понятны — искусственно снижая круг игроков (а значит, и покупателей) до исключительно любителей сетевых побоищ, они делают все, чтобы привлечь туда как можно больше народа.

Сетевых режимов будет пять. К уже давно всем знакомым Deathmatch и Capture The Flag прибавятся новые. Например, Assault. Типичное описание сражения в этом режиме: по рельсам едет поезд. Одна команда подлетает на вертолете и десантируется в последнем вагоне. Другая находится где-то посередине поезда. Задача первой — пробиться к паровозу и остановить поезд. Задача второй — не дать ей это сделать. Или еще вариант, навеянный первыми кадрами из «Спасения рядового Райана»: команда штурмует береговые укрепления, по ним стреляет огромное орудие. Задача — обезвредить его. Ну а вторая команда, ясен пень, эту пушку охраняет. Ладно, идею вы поняли.



Epic хочет доказать всему миру, что сделать нормальную сетевую игру ему неслабо.

После достижения/недостижения цели команды меняются местами.

В другом режиме под названием Domination цель заключается в контроле над различными укрепленными точками, разбросанными по карте. Чем больше точек команда удерживает и чем дольше она это делает, тем больше ей начисляется очков. Кто



через определенное время больше очков набрал, тот и выиграл.

Естественно, во все эти командные виды сражений можно и нужно играть с ботами. На текущий момент они уже обучены слушаться команд игрока: «прикрой меня», «беги в атаку», «сторожи этот проход» и многих других. Разработчики утверждают, что играть в компании компьютерных бойцов не менее интересно, чем с живыми, и качество, с которым были сделаны боты в Unreal, не дает мне повода сомневаться на этот счет.

Что касается уровней, то их будет много, и они будут хорошие. Все они не просто абстрактны, как, например, в Quake I, а имеют определенную привязку к миру Unreal. Либо замок Нали на вершине огромной каменной колонны, либо галера со всеми переборками, отделениями и капитанской рубкой. В Epic справедливо считают, что игрокам совсем не все равно, в каком интерьере они дырявят друг другу головы, и лично я полностью разделяю эту точку зрения. Кстати, доработанный редактор уровней прилагается.

В оружейном арсенале нас также ожидает прибавление. Точно известно о ракетнице под названием Redeemer, которая отныне будет являться самым сильным оружием в игре. Более того, при стрельбе в альтернативном режиме ракеты будут управляемыми, то есть можно управлять их полетом по изображению, поступающему с телекамеры на носу ракеты. Появится также оружие ближнего боя Impact Hammer — что это такое, не знаю, скоро сами все увидим). Ну и еще кое-что, например Translocator. Всегда можно телепортировать себя из боя в тихое место с аптечками или врага в лаву. Старое же оружие будет всячески доработано и улучшено, на скриншотах эти улучшения смотрятся весьма и весьма.

Минимальные системные требования игры находятся где-то на уровне P200 MMX + акселератор + 32Мбайт оперативной памяти. С ужасом вспоминая время загрузки Unreal на тридцати двух мегабайтах памяти и постоянные переговоры с жестким диском, предлагаю иначе как минимальные эти системные требования не рассматривать. Вообще говоря, на этот момент в Unreal Engine уже вставлен код, оптимизированный под Pentium III и S3 Savage 4. Молитесь, грешники.

Итак, если сроки опять не будут перенесены, нас в скором времени снова заставят сравнивать результаты работы двух сильнейших конкурентов в области создания 3D-шутеров от первого лица. Оба предлагают примерно одинаковые игровые возможности, оба ориентированы чисто на сетевую игру, и даже заявленное время появления у них практически совпадает. Мои симпатии на стороне Epic Megagames хотя бы потому, что второе слово в их названии сильно смахивает на наш журнал (автор был малость не в курсе на предмет того, что, не выдержав такой конкуренции, Epic убрал словечко Mega из названия. — *Прим. отв. ред.*), хотя и id наверняка не ударит лицом куда-нибудь. А самое главное — такая конкуренция и есть главный двигатель прогресса, как написано во всех учебниках.



Стрелять не стреляют, но как смотрятся! А в кабине этого кораблика злобные боты любят кемперствовать.

Вы можете спросить — а как же Unreal 2? Нет, вы спросите меня. Ладно, я и так скажу. Никуда он не делся, работу над ним в поте лица ведет Legend Entertainment,

Любителей делать все по-своему ожидают уникальные возможности по настройке игры под себя. Ходят слухи про какой-то чудо-интерфейс...

которая уже совсем не Legend, а специальная лаборатория при GT Interactive. Более того, в ее же руках находится и судьба официального add-on'а к Unreal под названием Return To Nali Pali. Но это уже тема для совсем другой статьи.



И снова нас море зовет...

Роман Шиленко

Fleet Command

В основе проекта Fleet Command, разрабатываемого фирмой Sonalysts, лежат, как минимум, две идеи, призванные выделить его на переполненном рынке RTS. Во-первых, игра привязана к реальному миру. Сколько вы можете насчитать подобных стратегий? Коллективные воспоминания персонала нашей станции привели к следующему списку: Commandos — раз, Gettysburg Сида Мейера — два, Close Combat — три. Или разработчики плохо учили историю и не хотят разбираться с ней сейчас, или одно из двух.

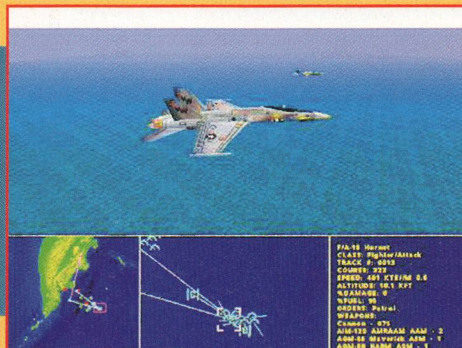
Вторым моментом, столь же редким, является тема военно-морского флота. То есть симуляторы торпедных катеров, подводных и патрульных лодок мы видели, но вот так, чтобы рулить сразу всем флотом... Кроме Harpoon и Harpoon 2 и вспомнить-то нечего, да и родились они слишком давно. Поэтому интерес к FC уже есть.

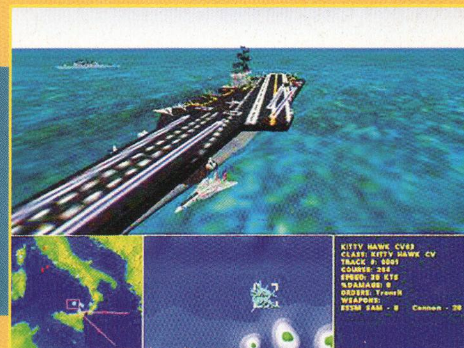
Sonalysts всю свою сознательную жизнь (а это несколько десятилетий) клепали акваланги и водолазные костюмы для расположенной за соседним забором большой базы подводных лодок ВМФ США (ее координаты: 41°35' северной широты и 71°22' восточной долготы), а в свободное время делали сонары, радары

Паспорт

Жанр: военно-морская real-time стратегия
Разработчик: Sonalysts
Издатель: Electronic Arts/Jane's Combat Simulations
URL http:// www.janes.ea.com
Дата выхода: конец мая 1999 года


Этот эсминец уже никогда не причалит в родном порту, причем, судя по карте, тонет он у берегов Камчатки.


F/A-18 Hornet и F14 Tomcat можно использовать не только для нанесения ударов по противнику, но и для прикрытия флота с воздуха и разведки.


Авианосец Kitty Hawk и несколько крейсеров класса Ticonderoga из американского флота засекли пару целей, надвигающихся со стороны Франции. Кто бы это мог быть?


Вы освобождены от наблюдений за стрелками и датчиками, а действуете на стратегическом уровне.

и другие высокоточные и чувствительные приборы для Министерства обороны. Так бы все и продолжалось, но тут наступило всеобщее разоружение и нужно было переключаться на что-то другое. Нашлась светлая голова, предложившая перейти в сектор военных симуляторов для ВМФ. Чем конкретно они занимались, мы вряд ли узнаем, но когда Jane's Combat Simulations, больше известная своими авиационными симуляторами, решила повернуться лицом к мировому океану, то две фирмы быстро нашли общий язык, и вот уже со стапелей сходит симулятор подводной лодки 688(I), названный тут же «Самым Реалистичным из всех Реалистичных». (Ехидный голос за кадром: «А может, дело в том, что он был единственным на тот момент ?» Ехидный ответ ответственного редактора из-за того же кадра: «Нет, батенька, их тогда было немало, один Silent Hunter чего стоит, просто 688(I) была однозначно лучшей».) Результат понравился обоим, и сотрудничество продолжилось.

Если в 688(I) играющий только и делал, что смотрел одним глазом в перископ, а другим на два десятка сенсоров-сонаров-сканеров-радаров, то теперь уровень заметно возрос, и сражения идут не между отдельными субмаринами, а между флотами главных и не очень мировых держав. Да и сидите вы уже не в тесной рубке подводного крейсера, гадая, насколько велик запас глубинных бомб у противо-подлодочных кораблей, кружащих над вами, а в теплом и светлом командном пункте флота. Вы освобождены от наблюдений за стрелками и датчиками, а действуете на стратегическом уровне. Отдаете приказ «чтоб та посудина через пять минут была на дне», компьютер берет под козырек и уже сам управляет всеми орудиями, маневрирует и т. д. Но при этом все навигационное и радарное оборудование, а также системы вооружения, столь реально сделанные в 688(I), перекочевали в FC, но уже в «руки» его искусственного интеллекта.

Я по наивности думал, что заметных флотов в мире немного: Россия, США, что-то найдется в Великобритании; во Франции есть авианосец «Клемансо» (один, зато вечный, как памятник), ну и те, которых «каждый шестой на земле», наверняка имеют какой-нибудь непростой «Сы Маян». Все. Как бы не так! Sonalysts ввели в игру флоты целых шестнадцати стран, причем вместо российского фигурирует флот СНГ. Надеюсь, этот баг будет исправлен к финальной версии. Интересно будет посмотреть, что из себя представляют ВМС Северной Кореи, подводные лодки-малютки которой регулярно вылавливаются у берегов Южной Кореи, и Аргентины, угробившей чуть ли не весь свой флот в сражении с Великобританией за Фолклендские (Мальвинские) острова в начале восьмидесятых. В числе ведущих морских держав также включены Австралия, Бразилия, Япония и Индия.


Авианосец «Адмирал Кузнецов» — центральная фигура Российского ВМФ по версии Sonalysts.


Эсминцы класса «Современный» поведут борьбу с подводными крейсерами флотов противника.

Общая кампания проходит в четырех регионах, при этом последовательность регионов фиксирована, но внутри все задания можно выполнять в любой последовательности. Связь между мини-кампаниями не ограничивается небольшим текстом и анимацией в перерыве, а включает в себя информацию по вашим силам. Так, потерянные корабли, субмарины, самолеты и вертолеты остаются таковыми до конца игры и не восстанавливают-ся при переходе в новую мини-кампанию. Ожидается по меньшей мере 12 одиночных сценариев (эскорт, охота, полномасштабная блокада и т.д.), проходящих в разных уголках мира, и несколько тренировочных туториалов. Среди театров боевых действий — вездесущие Персидский залив, Средиземное море, Северная Атлантика, Корея, так и редкие Черное(!), Красное, Южно-Китайское моря, район Курильских островов(!) и другие. Наземных объектов немного, в основном это суданские (этих-то как угораздило влезть?!) и иракские военные заводы. Один из хитрых районов находится в горловине Персидского залива. Иран в 1996-м году разместил там антикорабельные ракеты HY-2 Silkworm с радиусом действия 95 километров и зенитные ракеты Hawk. Добавим к этому три дизельные подводные лодки российского производства и десять скоростных китайских катеров с антикорабельными ракетами C-802. Эта самая группировка сидит большой занозой у американских ВМС в реальной жизни, и она же объявится в FC.

Вместе с игрой планируется поставлять редактор сценариев, в котором можно детально прописывать действия каждой боевой единицы. Редактор имеет данные о полном составе флотов



всех стран и решительно пресекает все попытки создания группировок из сотен линкоров или тысяч эсминцев. Sonalysts учли критику в адрес 688(I) за некоторую однообразность миссий и включили во все сценарии изрядное количество случайных элементов, чтобы у большего числа играющих возникло желание пройти single-кампании и отдельные миссии еще раз, а уж для multiplayer'ных сценариев это было просто необходимо сделать — FC поддерживает игру до четырех человек по локальной сети или через Internet на сервере JanesCombat.Net. Ход игрового времени можно не только ускорять, но и уменьшить до нуля! То есть ставите на паузу и дальше хоть весь день обдумываете дальнейшие действия и отдаете распоряжения (пауза действует только в single-режиме).

Интерфейс игры спроектирован так, чтобы командующему было как можно удобнее заниматься главным делом — отдавать приказы. Основой интерфейса является система управления войсками CDS, состоящая из большой двухмерной стратегической карты, по которой отслеживается перемещение всех приданных сил и задаются новые направления действий. Внизу экрана три окошка: информационное, куда вываливаются все доклады, еще одна карта и окно трехмерного обзора. Приказы отдаются как отдельным юнитам, так и группе (обвели мышкой несколько боевых единиц — вот вам и группа). Среди них: включение какой-либо радарной системы, опознание неизвестного объекта визуально или по шумам двигательной установки, атака, патрулирование, поиск, перемещение в другой район. Сопутствующие параметры типа скорости, глубины и высоты контролируются только компьютером. С развитием систем вооружения понятие «боевого порядка» несколько утратило свое значение, и авторы вообще сомневаются в необходимости добавлять эту возможность. Скорее всего, сделают несколько формаций — для красоты.

За пределами CDS находится большое окно, в котором все отображается в трехмерном виде.

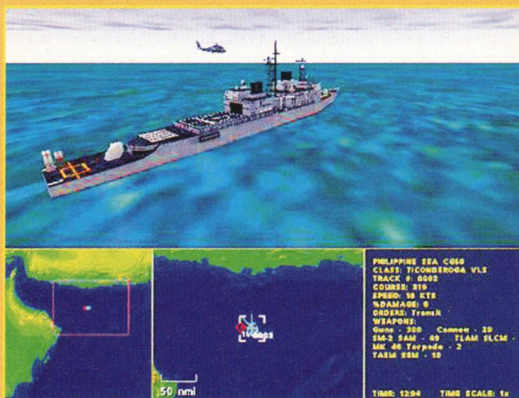
А вид этот, надо сказать, очень приличный. В игре участвует 150 боевых машин - авианосцы, линкоры, крейсеры, эсминцы, подводные лодки, катера, вертолеты и самолеты палубной авиации, выполненные с высокой степенью детализации и обладающие почти тем же набором устройств и вооружений, что и их реальные прототипы. Сейчас все работы ведутся как раз над графической частью проекта. Уже закончено множество мелких, но приятных глазу деталей, а именно: при охоте за подводными лодками эсминцы используют специальные поисковые вертолеты, стартующие с посадочных площадок на корме; с авианосцев при движении в зоне повышенной опасности стартует группа воздушного прикрытия, проделав перед этим путь с низшей палубы через спецподъемники на взлетную полосу; отслеживаются все пуски ракет, и за их полетом можно следить через окно трехмерного обзора; самолеты выполняют различные маневры для наиболее эффективной атаки целей; система корабельной противоракетной обороны начинает палить из пушек Гатлинга по приближающимся ракетам, если не удалось их перехватить антиракетами типа Sea Dart у американцев или их аналогами у остальных; подводные лодки при погружении ниже определенной отметки теряют связь с командным пунктом; системы обнаружения и распознавания подвержены помехам и могут не справиться с определением принадлежности появившегося объекта. Тогда либо определяете цель «на глаз», либо включаете более дальний радар, либо даете залп из всех стволов и калибров, чтобы другим неповадно было. Явления природы — туман, облака, дождь, шторм, смена дня и ночи — сделаны добротно и оказывают некоторое влияние на работу бортовых систем и ход сражений. Как обычно, Jane's добавили к игре гору справочного материала по военно-морским силам. За всей этой красотой немного потерялся учет повреждений отдельных систем и боевых единиц в целом. Для программы важен только сам факт попадания ракеты или снаряда в цель, при этом КУДА именно она или он попали никого не волнует.

Пока Sonalysts отшлифовывают последние детали проекта, к ним постепенно подбираются два достаточно мощных конкурента: игра о морских сражениях времен второй мировой Fighting Steel от SSI и очередной Harpoon, а здоровая и не очень конкуренция между издателями компьютерных игр идет только на пользу играющим массам. Поэтому ждем-с.

Ожидается по меньшей мере 12 одиночных сценариев (эскорт, охота, полномасштабная блокада и т.д.), проходящих в разных уголках мира.



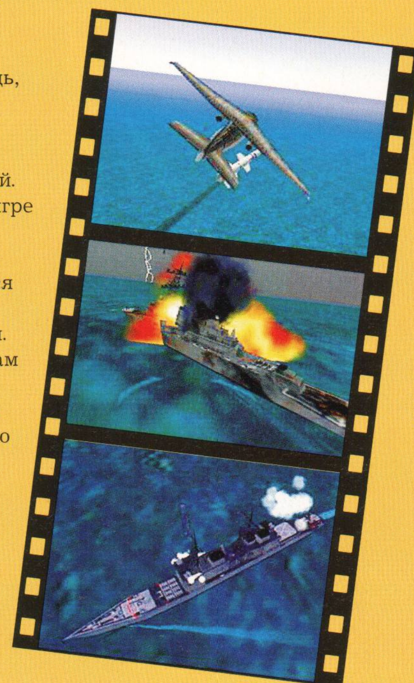
Экран боевого управления (CDS) разделен на четыре части: двухмерная карта, карта региона, информационный дисплей и окно трехмерного обзора.



Крейсер Ticonderoga осторожно вползает в Персидский залив, прослушивая глубины в поисках иранских подлодок. Даже вертолет не поленились запустить.



«Прощайте, скалистые горы! На подвиг отчизна зовет. Мы вышли в открытое море в суровый и дальний поход». Лодка класса «Тайфун» готова показать всему миру, кто в море хозяин.



Снова идем куда не ступала нога

Star Trek: Star Fleet Command

Роман Шиленко

Паспорт

Жанр: real-time стратегия
Разработчик: Quicksilver Software
Издатель: Interplay
URL http://www.interplay.com
Дата выхода: май 1999 года

Лет пятнадцать—двадцать назад фирма Amarillo Design Bureau выбросила на рынок новую карточную игру Star Fleet Battles, местом действия которой стала вселенная Star Trek. В сражениях учитывалось море различных факторов: форма и критические точки, время, необходимое для ремонта, оружейные и защитные системы. Задания были составлены настолько хитро, а цели менялись так непредсказуемо, что прохождение одного сценария занимало несколько часов. Однако возможность участия более двух человек одновременно, сбалансированность, масштабность сражений и большой набор expansion pack'ов принесли ей большую популярность.

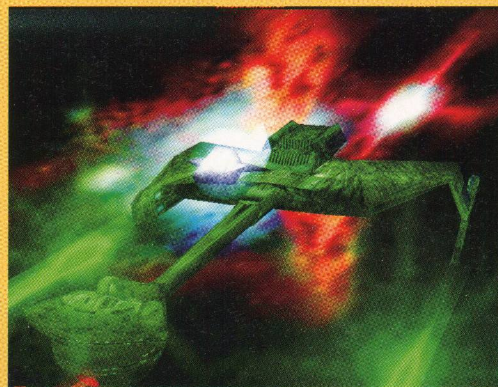
Агод назад в одной точке пространства (в Quicksilver Software) встретились несколько человек, проведшие не одну сотню часов за SFB, и предались воспоминаниям молодости. Кто-то припомнил, что вселенная Star Trek на тот момент не имела ни одной real-time стратегии, у всех пронеслась одна и та же мысль: «Почему бы нет?», и идея начала обретать конкретные очертания.

Основных действующих рас семь: Объединенная Федерация Планет (в миру просто «Федерация»), Клингонская Империя, Звездная Империя Ромулан, Гидранское Королевство, Лиранская Империя (по другим источникам это «демократическая республика»), Конфедерация Горнов и Пираты Ориона. Правда, с последними можно только воевать, рулить ими нельзя. Все стороны имеют уникальный дизайн кораблей, отдельные достижения в каких-то областях военных технологий, дарованные природой преимущества и старинных врагов. Живут они по доброму и старому, как наша галактика, принципу: «Нам не нужна война, нам нужен мир. Желательно весь...», и можете не рассчитывать на то, что враг вашего врага станет вашим другом. У каждой расы есть четыре типа «больших» кораблей: линкор (он же дредноут), тяжелый крейсер, легкий крейсер, фрегат. Начинаете вы с самого слабого фрегата с командой, слабо представляющей, куда она попала. По мере успешного прохождения миссий вы будете получать медали (моральное удовлетворение — не больше), звания (это открывает доступ к управлению все более навороченными кораблями и крупными соединениями) и некие очки — prestige points. Очки играют роль денег и расходуются на апгрейд движков, оружия и защитных систем космолетов, разработку и постройку кораблей новых модификаций, найм более толковых офицеров-навигаторов, связистов, инженеров, оружейников и ученых. С помощью этих же очков оказывается влияние на решения высшего командования.

Непосредственно вы управляете только одним кораблем — тем, на капитанском мостике которого вы находитесь. При этом на все происходящее смотрите с позиции третьего лица, поскольку, по мнению авторов, такой способ лучше подходит для обнаружения приближающихся кораблей, астероидов, планет, туманностей и всего того, что плавает в космосе. Рядом с вашим флагманом могут летать один-два корабля сопровождения, подчиняющиеся командам типа «прикрыть тыл», «прикрыть фланги», «в атаку», «спасайся кто может» и другим. Правда, в некоторых интервью утверждается, что максимальное число кораблей в группе будет не три, а шесть. Никаких особенных познаний и опыта для начала игры не требуется:

!

Общее число типов кораблей превышает пятьдесят, а если учитывать все модификации, то их количество возрастает до трехсот пятидесяти.



Тому кораблю, на который сейчас наведены разрушители этого клингонского крейсера, не позавидуешь. А со стороны все выглядит так красиво...



Приличный с виду космолет, и ни за что не догадаешься, что он является творением... ммм... конечностей медузоподобных гидрансов и ими же пилотируется.



кликнул на корабль, потом на точку назначения — он полетел; кликнул на противника, потом на кнопку «Огонь!» — сделали выстрел. Единственное, что может вызвать вопросы, это в каких случаях из какого оружия стрелять и как распределять энергию, но дизайнеры сценариев утверждают, что две-три миссии дадут все ответы, а компьютер космолета поделится необходимой информацией обо всех системах, их состоянии и уровне энергии.

Общее число типов кораблей превышает пятьдесят, а если учитывать все модификации, то их количество возрастает до трехсот пятидесяти. Корабли федералов считаются наиболее сбалансированными, прочность корпусов изменяется от средней до высокой, на вооружении стоят дальнобойные системы. Самый эффективный вид их атаки — с бреющего полета. Из оружия быстрого действия установлены фазеры, из тяжелого — протонные торпеды. Клингоны, злейшие враги федералов, воюют как берсерки, то есть минимум защиты, максимум стволов. Поэтому ближний бой с ними не стоит затевать. Из вооружения очень много неприятностей доставят разрушители, а ведь есть еще фазеры с ракетами. Клингоны хотя и агрессивны, но имеют понятие о чести, чего никак не скажешь о расе ромулан, коварных ксенофобах. Самое главное их преимущество — в технологии stealth, скрывающей космолеты как от глаз, так и от сканеров. Эти устройства позволяют им подбираться вплотную к жертве и расстреливать ее плазменными торпедами. К счастью, скрыватели

Все стороны живут по доброму и старому принципу: «Нам не нужна война, нам нужен мир. Желательно весь...», и можете не рассчитывать на то, что враг вашего врага станет вашим другом.

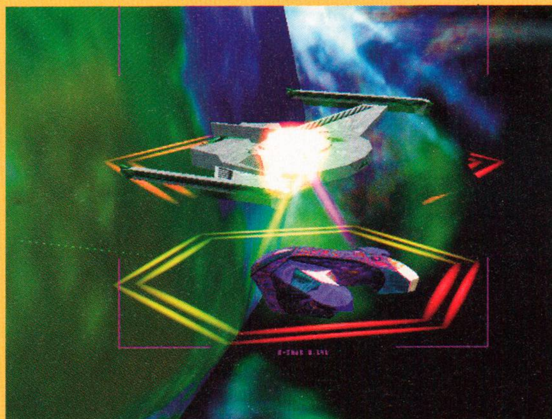
и торпеды жрут очень много вырабатываемой энергии, и в этом ключ к спасению.

Лиранцы представляют собой помесь гуманоида с кем-то из семейства кошачьих. Как такое могло получиться, нам неизвестно, но в итоге раса получилась весьма воинственная. Все свободное пространство лиранских звездолетов забито торпедами, ракетами и другими боеприпасами, а личный состав передвигается по кораблю исключительно по вентиляционным системам. Это приводит к частым утечкам энергии, чем можно удачно воспользоваться. Вдобавок их ученые сконструировали Генератор Расширяющейся Сферы (создает энергетическую сферу, поражающую все вокруг корабля, но при этом радиус сферы небольшой), а шпионы сперли у клингонов разрушители, перекрасили и ухитрились втиснуть их в свои корабли.

Горны — раса жутко разумных здоровенных двуногих хмурых ящериц. Любят запускать плазменные торпеды и умеют делать для защитных экранов независимую от остального корабля энергосистему. О гидрансах известно немного. Выглядят они в точности как метанодышащие медузы. Наверное, таковыми они и являются. По своим действиям в бою больше всего похожи на... людей, то есть комбинируют Fusion Beam короткого радиуса действия с дальним и тяжелым оружием под названием Hellbore, всегда поражающим самый слабый из ваших защитных экранов. Кроме того, сегодня гидрансы — единственная раса, которая пользуется маленькими файтерами (они есть почти на всех их кораблях). Пираты Ориона пользуются продвинутой технологией двигателей, что позволяет им удваивать свою скорость в сравнении с любым другим кораблем.



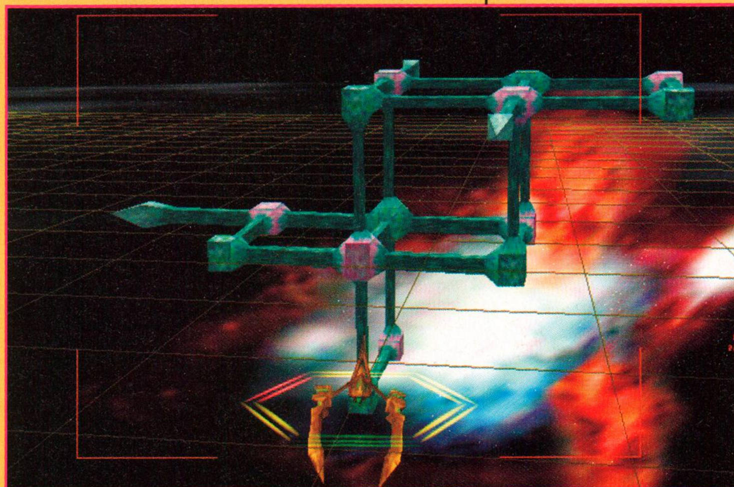
Гидранское ударное соединение легко подавило огневые точки ромуланской звездной базы и вдоволь поиздевалось над ее останками.



Два фрегата ромулан и гидрансов сошлись в смертельной схватке рядом с неизвестной планетой. Цветные шестиугольники — это ячейки огромной двухмерной карты, на которой, собственно, и разворачивается действие игры.

В одиночном режиме кампания состоит примерно из 30 миссий, выбираемых случайно из более чем сотни, при этом учитываются текущая политическая ситуация и экономическое положение расы, а также послужной список, звание и опыт играющего. Конфликты возникают повсеместно, поэтому командование будет затыкать вами дыры на всех фронтах, и вы получите возможность проявить свои способности в боях против каждой из рас стартрековской вселенной. Оборонительные, наступательные и разведывательные (читай «мародерские») сценарии перемешаны так, что скучно не будет. А ближе к концу кампании вам придется «сидеть на двух стульях», исполняя обязанности командующего крупным соединением или целым флотом и одновременно участвуя в битве в качестве капитана одного из кораблей. Словом, помимо стратегического управления, на вас висят маневры кораблей, стрельба, ремонт на ходу, управление сенсорами, связь внутри флота, защит-

Космос не перестает подбрасывать сюрпризы. Один из таких, явно голодный, сейчас гонится за лиранским звездолетом.



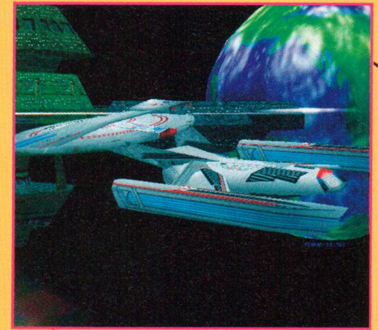
ные экраны, высадка десанта и абордажных команд, поддержание баланса энергии. Энергия — самая важная вещь, так как ее вовсю расходуют двигатели, все системы вооружения и защиты. Вторым по значимости моментом является возможность ремонтироваться не только между миссиями, но и на ходу, что сбережет жизни и вам, и вашим подчиненным. Есть еще одна достойная внимания штука — научная станция (зря, что ли, мы ученых держим). На ней водятся пробы большого радиуса действия для прочесывания дальних подступов в поисках затаившегося врага и сенсоры, действующие на коротких дистанциях и передающие в компьютер информацию о вооружении противника и его повреждениях.

Есть еще два игровых режима: skirmish, в котором игрок может выбрать себе любой корабль любой расы — даже пиратский, и multiplayer до шести человек по локальной сети или через Internet, вдвоем по модему или кабелю. В multiplayer поддерживаются и deathmatch, и cooperative.

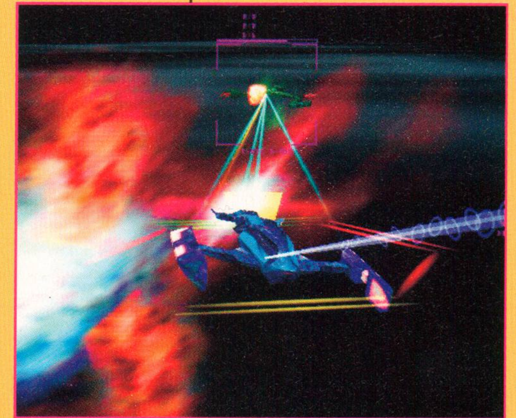
Interplay рассекретила данные пока только о трех системах вооружения. Фазеры станут главным видом оружия. Ущерб от них невелик, но быстрая перезарядка и отсутствие необходимости в боеприпасах способствовали их широкому распространению. Основная задача фазеров — истощать защитные экраны врага, чтобы потом стрелять в беспомощную цель из калибра побольше и сбивать ракеты противника. Создано несколько модификаций, различающихся по точности стрельбы, времени перезарядки и наносимому ущербу. Фотонные торпеды требуют довольно мало времени для перехода в состояние боевой готовности, а взрыв от них обрадует глаз. Они неотступно следуют за указанной целью и взрываются при ударе. Такие торпеды стоят на вооружении только у федералов и работают в трех режимах: обычный, перегруженный (больше ущерб, но и больше времени на перезарядку) и бесконтактный (взрыв происходит на определенном расстоянии от цели). Разрушителями пользуются только клингоны и ли-ранцы. Этот вид оружия перезаряжается столь же быстро как фазер, но ущерб наносит гораздо больший. Зато радиус действия у разрушителя меньше, поэтому если вы на другой стороне баррикад, то у вас будет время сбить вооруженный разрушителями корабль, пока он подбирается на расстояние выстрела.

Все корабли полностью трехмерны и рисуются в реальном времени, поэтому камеру можно как угодно поворачивать, двигать, приближать, удалять. Однако во время сражений функция zoom не будет доступна: «дабы игрок не потерял ориентации», говорят авторы. Автоматика сама приблизит камеру, чтобы показать момент взрыва отдельного орудия или целого звездолета, и она же отодвинет ее обратно. С помощью этой же камеры можно следить за отдельными ракетами и торпедами вплоть до их попадания в цель. Астрономические объекты представлены планетами и их спутниками, звездами, отдельными астероидами и астероидными полями, туманностями, облаками пыли и черными дырами. Причем планеты и астероиды вращаются и увеличиваются в размерах по мере приближения к ним (вспомните, в скольких играх это все уныло висело на фоне), и все объекты оказывают некоторое, пусть и небольшое, влияние на движение кораблей. Ну а чем опасен полет вблизи черной дыры, объяснять нет нужды. SFC поддерживает разрешения 640x480 и 800x600 и потребует DirectX версии 6.0 и выше, не считая P166 (как минимум) с 32 Мбайтами памяти. Что-то более конкретное о графическом оформлении можно будет сказать только после выхода в свет демоверсии.

Путь к пользователю для SFC весьма тернист. Paramount Studios, которой принадлежат права на все фильмы и телесериалы Star Trek, постоянно сует свой нос в дела разработчиков и требует согласовывать с ней чуть ли не каждую строчку сценария игры, якобы «для сохранения духа Великой и Могучей Идеи Звездного Пути» (я смотрел один из сериалов в глубоком детстве — впечатление как от мыльной оперы). Да и конкуренты на рынке космических стратегий не дремлют: MicroProse делает пошаговую Star Trek: Birth of the Federation, Sierra пишет real-time Homeworld. Вся надежда только на разработчиков из Quicksilver, на их преданность идее этой вселенной и огромном опыте в связанных с ней играх.



Линкоры (дредноуты) — самые большие корабли в игре. Их огневая мощь кажется бесконечной. По крайней мере, до встречи с вражеским кораблем того же класса.



На этот раз гидрансы что-то не поделили с клингонами и, судя по всему, удача им улыбнется снова.

Заныканный и стремный

Hidden & Dangerous

Николай Панков

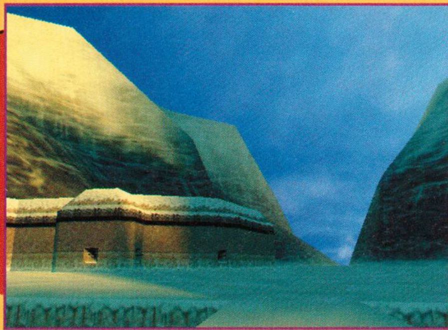
Паспорт

Жанр: action/RTS
Разработчик: Illusion Softworks
URL http://www.illusionsoftworks.com
Издатель: Talonsoft
URL http://www.talonsoft.com
Дата выхода: май 1999 года

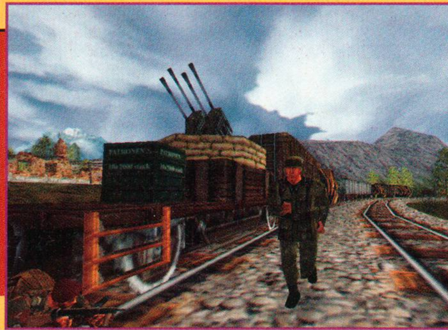
Смысл игры — выполнение полупартизанских миссий в период второй мировой войны на территории Европы. В игре вы верховодите отрядом спецназа, личный состав которого насчитывает аж четыре человека. Конкретно война ведется в шести горячих точках (по четыре миссии в каждой). Причем, по словам разработчиков, это все не просто так, а каждая миссия имеет под собой историческую подоплеку.

По неясным мне причинам любимой игрой большинства детишек в малолетстве была незабвенная «войнушка», с беготней по улицам и громкими воплями типа «ты убит!!!». Причем чаще всего почему-то играют во вторую мировую войну, стреляя фашистов и полицаев. Очевидно, этот враг кажется реальнее, чем несколько веков назад померший хан Мамай. Так я это вот к чему: сотрудники некоей компании под названием Illusion Softworks, судя по всему, вовремя не наигрались, что и спровоцировало их на создание, так сказать, шедевра по имени Hidden & Dangerous, что

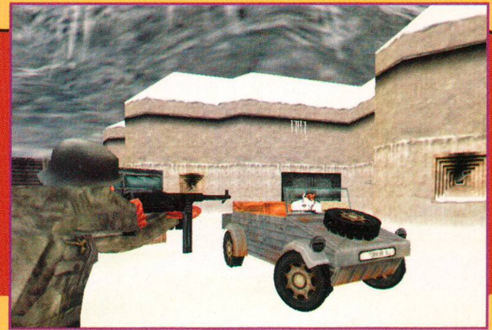




Самолет-то наш подбили, но мы-то спаслись! И сразу попали во вражий тыл. И будем там всех убивать.



Бредущий по рельсам мужик и не подозревает, что сейчас мы его из засады ка-а-а-ак стрельнем! Умрет ведь, бедолага. С диким количеством кровищи.



Несмотря на массу впечатляющих спецэффектов, в целом в графике, по крайней мере сейчас, заметны недостатки. Где тень от машины? Ась?..

можно приблизительно перевести, как «заныканный и стремный». Чем-то оно неуловимо похоже на Rainbow Six, чем-то на Commandos, так что ничего такого уж принципиально нового увидеть тут не удастся.

Смысл игры — выполнение полупартизанских миссий в период второй мировой войны на территории Европы. В игре вы верховодите отрядом спецназа, личный состав которого насчитывает аж четыре человека. Конкретно война ведется в шести горячих точках (по четыре миссии в каждой). Во-первых, побережье какого-то моря, конкретно не называемого, очевидно, ввиду особой секретности миссий. Во-вторых, какие-то неведомые пещеры в неведомых горах. В-третьих, Италия, на территории которой расположены всяческие вражеские объекты вроде химических заводов и железнодорожных станций. В-четвертых, Германия с бункерами и особняками, в которых окопались редисочные вояки. Далее идут миссии на Дунае, причем в основном в придунайских лесах, а в-шестых, Норвежские горы и снежные пустоши. Причем, по словам разработчиков, это все не просто так, а каждая миссия имеет под собой историческую подоплеку.

Начинается игра весьма оригинально. Самолет перевозит ваш взвод с одной дружественной базы на другую. Причем, где эта другая база находится, понять весьма непросто, так как путь ваш лежит над вражеской территорией. Совершенно случайно все вы экипированы как раз для десанта, как будто на той дружественной базе, куда вы летели, необходимо было высаживаться с парашютом и с боями прорываться в казарму. Поэтому такая маленькая неприятность, как попадание снаряда в самолет и его, самолета, последующее крушение вас ничуть не побеспокоила. Вы планируете на землю и собираете свой взвод, раскиданный ветром по довольно большой территории. В этом и состоит ваша первая миссия. Кстати, чтобы все было несколько правдоподобнее, картой на этой миссии вы воспользоваться не сможете.

Вообще складывается впечатление, что разработчики уж чересчур постарались, создавая всякие мелкие детали и подробности. Вроде бы в игре можно вполне ориентироваться по звездному небу, а эффекты попадания в цель пули сделаны несколько подробно, так что слабонервный игрок может даже начать жалеть своего врага. Взрыв гранаты тоже вряд ли доставит вам эстетическое удовольствие: кровавые ошметки тел и отлетающие головы — зрелище малоприятное (хм, и это пишет активный член имперской боевой группы «Молот Императора».— *Прим. отв. ред.*).

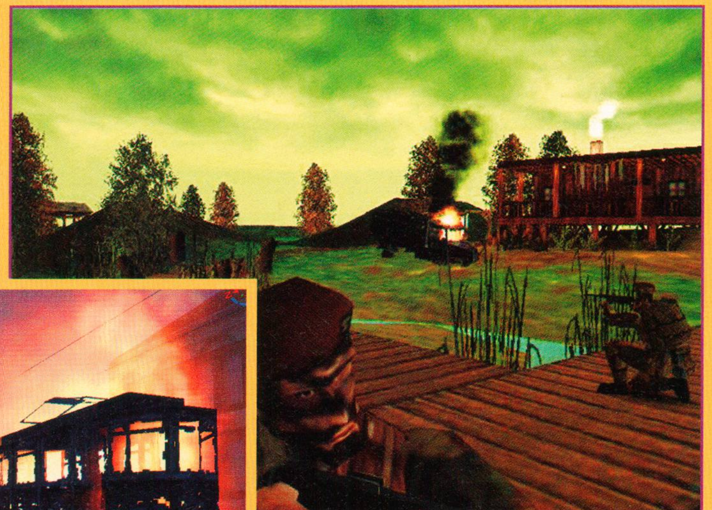
Хотя, судя по всему, именно детальная прорисовка и является самым главным достижением данной программы. Прорисовано все — от светильников в столовых до картин на стенах особняков. По идее это создает в игре атмосферу реальности. По ходу игры будут встречаться всяческие транспортные средства того времени, точно повторяющие своих прототипов, при этом почти любое можно взять и угнать. Управлять вы можете как всем взводом, так и каждым десантником, так сказать, от первого лица. Десантник может бегать, прыгать, ползать или лечь и затаиться в какой-нибудь луже. Вот только нельзя взять и выйти к врагу с поднятыми руками. Почему, собственно?! Уж если косить под реальность, так надо по полной программе!

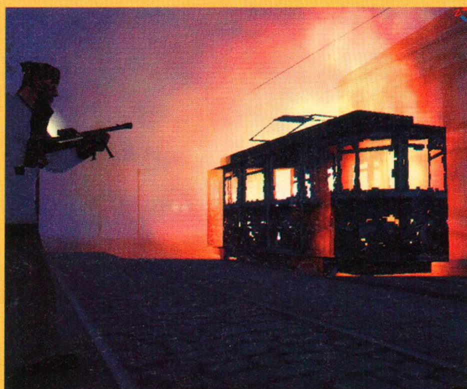
В общем, если с вами никто не хочет играть в войнушку, например, потому что вы жульничаете, то где-то в мае 1999 года у вас появится возможность пострелять фашистов в игре Hidden & Dangerous, выпущенной конторой Illusion Softworks и изданной Talon Soft'ом. 



Складывается впечатление, что разработчики уж чересчур постарались, создавая всякие мелкие детали и подробности.

Десантник может бегать, прыгать, ползать или лечь и затаиться в какой-нибудь луже. Вот только нельзя взять и выйти к врагу с поднятыми руками.

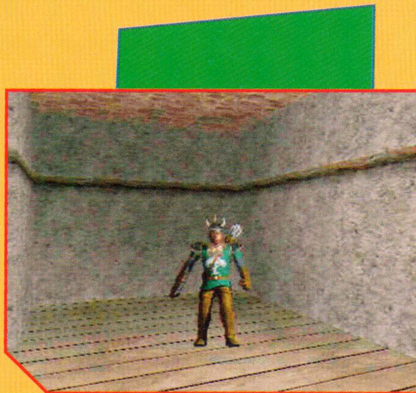




Силенка и магия номер семь

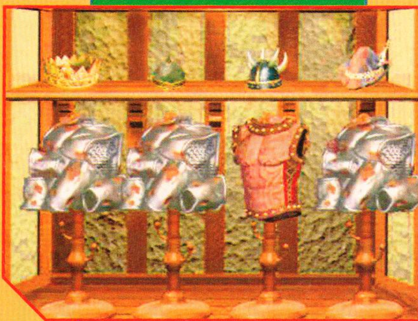
Might & Magic VII: For Blood and Honor

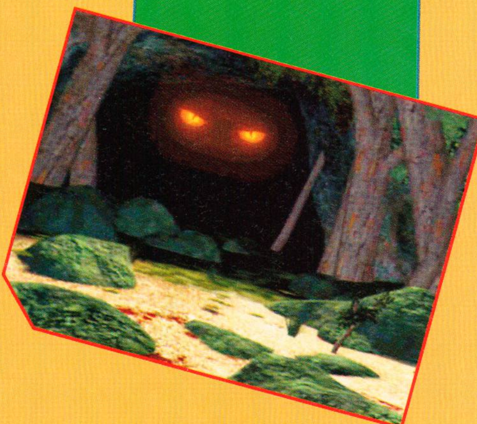
Роман Шиленко



Местом действия выбран континент Erathia: тут одних подземелий 32 штуки — на все той же планете Enroth (ход с объединением сюжетов игр разных жанров оказался очень удачным и расширил аудиторию обеих серий). Как и в предыдущей части, вам предстоит набрать команду из четырех персонажей, разгадать одну главную и десятки мелких загадок, посетить множество странных мест и перебить тысячи невинных монстров.







Выход Might & Magic VI: The Mandate of Heaven стал одним из самых значительных событий в мире RPG в 1998 году. Спрос на игру был настолько велик, а отзывы критики и геймеров настолько положительны, что New World Computing тут же засела за написание следующей (седьмой) части серии. MM7 принадлежит к жанру классических RPG от первого лица и продолжает рассказ о событиях, происходивших в MM6 и двух стратегических играх Heroes of Might & Magic 2 и 3. Местом действия выбран континент Erathia: тут одних подземелий 32 штуки — на все той же планете Enroth (ход с объединением сюжетов игр разных жанров оказался очень удачным и расширил аудиторию обеих серий). Как и в предыдущей части, вам предстоит набрать команду из четырех персонажей, разгадать одну главную и десятки мелких загадок, посетить множество странных мест и перебить тысячи невинных монстров.

Игра на этот раз начнется на берегу маленького Изумрудного Острова и сразу поставит главные вопросы: почему пропал король Роланд и где он сейчас, куда испарился его брат Арчибальд, которого мы расколдовали из состояния каменной статуи в шестой части, что там с крестовым походом королевы Катерины, с какой стати сцепились между собой эльфы и люди. В городке, расположенном по соседству с местом нашей высадки, один из крупных землевладельцев, лорд Мэркам, устраивает соревнование, главным призом которого станет замок Harmondale вместе с окружающими землями. Не пора ли нам перестать шататься по свету и осесть в каком-нибудь тихом месте, где и прожить остаток жизни, вспоминая бурную молодость? Замок очень хорошо вписывается в наши мечты, и мы вступаем в гонку. Надо всего-то притащить этому лорду ракушку, длинный лук, один специфический поушн, шляпу, какой-то инструмент и паркетину из заброшенного Храма Луны.

Как только находим похожий предмет, сразу несем лорду на экспертизу (он далеко не все предметы засчитывает). В один из таких приходов он даст нам небольшой квест: узнать, почему бесследно исчезают некоторые участники соревнования. Наверняка они, как

Паспорт

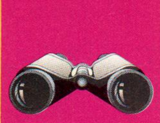
Жанр:	RPG
Разработчик:	New World Computing
Издатель:	3DO
URL	http://www.3do.com
Дата выхода:	второй квартал 1999 года



Might & Magic VII продолжает рассказ о событиях, начатый в шестой серии и двух стратегических играх Heroes of Might & Magic 2 и 3.



Странно видеть два столь разных вида противников в одном месте, но есть надежда, что они сцепятся друг с другом. Да-да, вы не ослышались — в MM7 монстры разных типов могут атаковать друг друга!



и положено всем второстепенным литературным и киногероям, выбрали самое таинственное, жуткое и всеми забытое место, спустились в него, чтобы задать последний в своей жизни вопрос «кто там?» и стали обедом какого-нибудь монстрика. Поиски несколько затрудняет «зеленость» наших персонажей, но это излечимо. Неигровой персонаж Маргарет по прозвищу Доцент объясняет смысл всех зданий и гильдий в городе. Самое трудное — достать лук: он лежит в пещере с драконом, в желудке которого закончили свои поиски некоторые конкурсанты; и проникнуть в Храм Луны через стаи крыс, летучих мышей и пауков (вы, наверное, уже догадались, что остров сделан исключительно для разминки и введения новичков в курс дела). Мэркам отдает ключи от замка, жмет руку и отсылает нас на корабле в Harmondale. Замок практически полностью уничтожен войной и вообще захвачен гоблинами, которых мы немедленно отправляем под нож. Местные дворфы готовы восстановить наше жилище в обмен на спасение одного из их вожаков. Так начинается долгий-долгий поход к спокойной жизни.

В определенный момент игрок будет поставлен перед выбором, какую сторону выбрать — эвильную (от слова Evil) или гудную (от Good). Цель эвила — захватить власть в королевстве, он может изучать магию Тьмы. Гуд старается прекратить войну и восстановить законную власть, ему подвластна магия Света. В зависимости от alignment'а меняются некоторые NPC и квесты (а всего их в игре больше сотни).

New World Computing была завалена письмами игроков с просьбами и предложениями, многие из которых нашли свое воплощение в MM7. Значительным изменениям подверглись ряды противника. Видов враждебно настроенных существ не просто стало на 26 штук больше, они изменили свое поведение. Например, монстры разных видов затевают сражения друг с другом, то есть мы можем либо постоять в отдалении и потом добить победителей, либо встрять в бой на чьей-то стороне (иногда за это дадут вещицу, спелл или даже квест). Другая новость — это атаки монстров на шатающихся без дела NPC, причем эти самые NPC хватают подручные средства и дают отпор агрессорам. Этим свойством можно воспользоваться в том случае, когда соперник слишком крут для вас. Тогда заманиваем его в город и предоставляем местному отряду самообороны возможность попрактиковаться в оружейном деле. Опыта вам это не прибавит, но зато оставшиеся от монстров деньги и вещи ваши. Один из новых навыков, Identify Monster, позволяет узнать полную информацию о существе: хиты, каким оружием и/или смертоносными способностями обладает. Хотя общее количество противников (а значит, и количество стычек) сокращено, так как, по мнению игроков и самих авторов, нельзя допускать сползания серии M&M в сторону шутеров.

Изменения NPC не ограничиваются их милитаризацией. Теперь они выделяются различными цветами в зависимости от их важности для сюжета игры, ночью никто из них по улицам не бродит. Кроме того, сейчас рассматривается вопрос об увеличении числа NPC, стоящих у вас на службе (двух иногда было недостаточно).

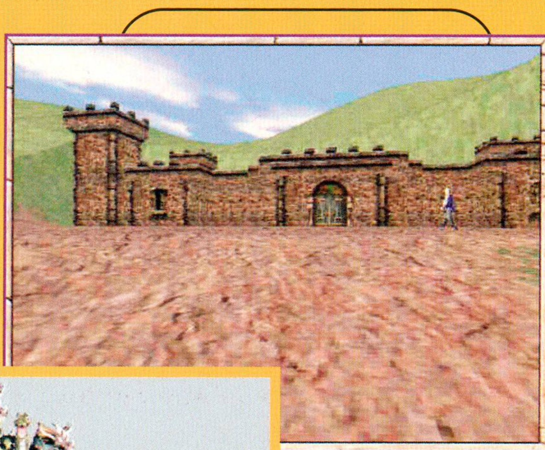
Системy магии также подогнали под интересы игроков. В спеллбуке каждый вид представлен своей картинкой с загадочными письменами рядом, по правому клику выдается справка по заклинаниям. Бесполезные заклинания безжалостно выкинуты, а их место заняли новые: Fire Aura, Fire Spike, Immolation, Invisibility, Recharge Item, Detect Life, Fate, Preservation, Enslave, Regeneration, Light Bolt, Summon Elemental (вызов элементаля, который станет сражаться на вашей стороне), Vampiric Weapon, Control Undead (позволяет восстановить любого монстра из убитых вами в бою и до конца сражения он будет воевать за вас), Pain Reflection (наносимые вам повреждения передаются тем, кто их нанес), Sacrifice Souldrinker. Некоторые старые заклинания теперь оказывают другой эффект. Так, Power Cure восстанавливает не определенное количество хитов, а какой-то процент. Магию дополняет новый навык — Алхимия, владеющий которым смешивает разнообразные поушены.

Навыкам тоже досталось: появился новый уровень развития Grand Master, навык Perception заметно изменился (хотя об этом известно только со слов авторов), навык владения луком теперь доступен не всем (все, халява кончилась!), но в качестве компенсации остальные смогут пользоваться пра-

Монстры разных видов затевают сражения друг с другом, то есть мы можем либо постоять в отдалении и потом добить победителей, либо встрять в бой на чьей-то стороне.



Одноглазые шестиноги или шестиногие одноглазы, кому как больше нравится, очень напоминают гнусных созданий из замка Kriegspire (если не ошибаюсь) в шестой серии, насылавших страх и безумие на наших героев.



На стадии разминки и ознакомления с управлением вы выиграете замок. Но мечты об огромной крепости с 30-метровыми стенами, глубоким рвом, множеством бойниц и армией воинов разобьются вот об это приземистое, полуразрушенное, заселенное гоблинами строение.



Лица персонажей потеряли свою привлекательность.
С другой стороны, мое лицо было бы ничуть не лучше, увидь я таких симпатичных зверюшек.

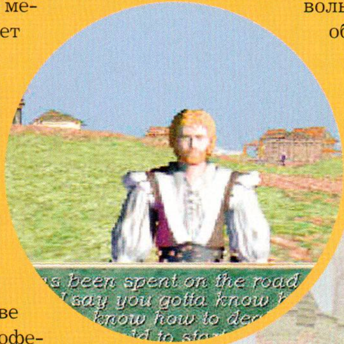


Поле давно закончившегося сражения, неубранные полусгнившие трупы, ржавое оружие, плотный туман, таинственные звуки и шорохи... Рома-а-а-антика.

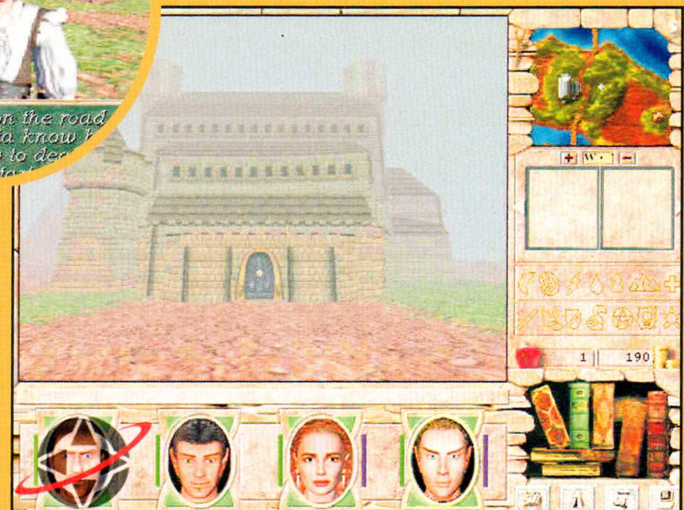
щей, навык Armsmaster, доступный только рыцарям, добавляет единицу к ущербу, увеличивает вероятность успеха атаки и укрепляет защиту. Появились дополнительные ограничения на навыки, которые доступны каждому классу, особенно это коснется магов и клериков.

Кстати о классах. Ниже приведены все девять: Knight (базовый уровень), Cavalier (1-я ступень), Champion (2-я ступень при игре за Light) — Black Knight (2-я ступень при игре за Dark); Paladin, Crusader, Hero — Villain; Archer, Battle Mage, Warrior Mage — Warlock; Cleric, Priest, Sun Priest — Moon Priest; Sorceror, Wizard, Arch Mage — Lich; Driud, Greater Druid, Arch Druid — Witch; новый класс Thief, Scout, Spy — Assassin; новый класс Monk, Initiate, Master — Ninja; новый класс Tracker, Ranger, Ranger Lord — Bounty Hunter. Следопыты похожи на воинствующих друидов и лучников, воры близки к рыцарям и следопытам и наделены специфическими способностями типа обезвреживания ловушек, монахи похожи на лучников, воров и магов одновременно. Если в MM6 все герои вашего отряда были людьми, то MM7 предлагает на выбор еще дворфов (маленькие, но очень сильные и выносливые), эльфов (чемпионы по стрельбе из лука, неплохие маги и воры) и гоблинов (только воины).

Есть еще много мелких изменений, сделанных по просьбам юзеров. Кнопки клавиатуры стало возможным конфигурить самостоятельно, а не полагаться на набор, оптимальный для самих разработчиков. На карту добавлены подсказки, всплывающие над зданиями, гильдиями и другими заведениями при перемещении над ними курсора. В режиме turn-based (напомню, что MM6 и MM7 работают как в real-time, так и в turn-based режимах) теперь можно перемещаться. Оценить это нововведение трудно, так как и раньше ничто не мешало включить в бою режим реального времени, отбежать за угол и снова переключиться в пошаговый. Ладно, пусть добавят что угодно, лишь бы играть не мешало. До сих пор нет четких объяснений, зачем понадобился собственный замок и почему так важно по ходу игры достраивать его стены, добавлять башни и другие детали. Разве что в качестве хранилища для трофеев использовать. В плане графики главной новостью станет поддержка 3D-акселерации. Это повысит скорость прорисовки, добавит световые эффекты и несколько украсит действие заклинаний (fireball'ы станут освещать местность и т. д.). В остальном графический engine тот же самый, монстры по-прежнему спрайтовые, но выглядят получше. Про музыку... нет, про музыку от NWC говорить нечего — ее надо слушать. На моем восьмилетнем геймерском веку я не встречал лучшего, чем у NWC, музыкального сопровождения, поэтому надеюсь, что и в этот раз они будут на высоте.



Седьмая часть еще находится на стадии бета-тестирования, а разработчики в интервью уже вовсю делятся наполеоновскими планами о восьмой и даже девятой сериях, в которых обещают сделать наконец поддержку multiplayer'а. И ведь сделают! Фирма-то солидная и опыта ей не занимать. В качестве ближайших конкурентов сами авторы рассматривают Diablo 2 от Blizzard и Ultima:Ascension, и это довольно странно, так как обе упомянутые игры несколько иного рода. Доживем до релиза и оценим все сами.



Помнится, раньше дворфы сидели где-то под землей, а теперь взяли и отгрохали себе «ценностную», как сказала бы одна замечательная девушка, крепость. Будем брать хитростью.

Если злые садисты прирезали жену...

Андрей Малышев aka Steel Vertigogo

Max Payne

Судя по всему, Max Payne будет так называемой стрелялкой с сюжетом, и это ее основная особенность. Использующий оригинальный движок от Remedy Entertainment, называемый MAX-FX, Max Payne может иметь такое же светлое будущее, как, например, Half Life, Sin или Blood 2.

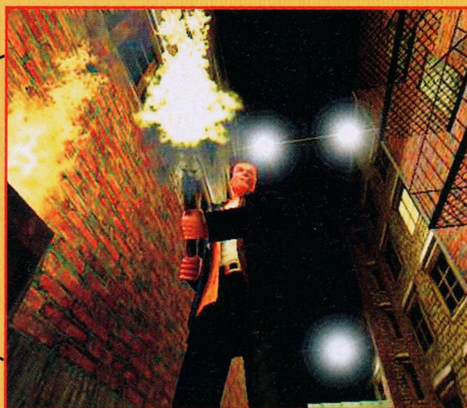
Паспорт

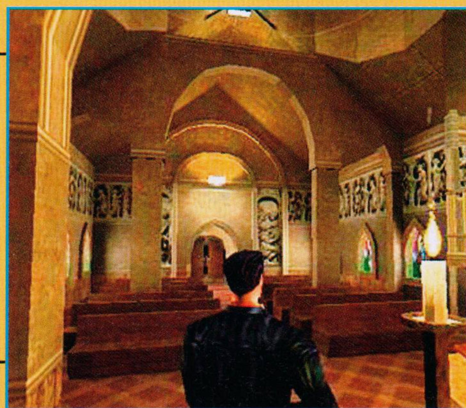
Жанр:	3D-шутер
Разработчик:	Remedy Entertainment
URL	http://www.maxpayne.com
Издатель:	не объявлен
Дата выхода:	май — июнь 1999 года

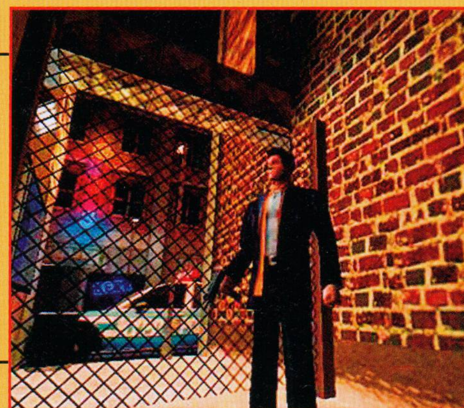
Предыстория достаточно оригинальна для игрушки такого типа. Вы — бывший офицер NYPD (для тех, кто не знает, это New York Police Department — департамент полиции Нью-Йорка). Однажды вечером, когда вы возвращаетесь домой с тяжелой работенки, вас, вместо счастливой семьи, встречают ее останки. Да, их убили бессердечные наркоманы из соседнего дома. Конечно, вы удивляетесь такой наглости (ну хоть бы не расчленяли, что ли). Естественно, приходит пора отомстить за все эти бесчинства подонкам, не имеющим права на жизнь. Может быть, это были единственные люди, которых вы когда-либо вообще любили... Романтика, однако!

Как потом выясняется, корень зла — наркотик, вызвавший большой шум в Нью-Йорке и ставший причиной смерти вашей семьи (новая синтетическая зараза, называемая Валькирия — Valkyr). Белая Дурь превращает простых хулиганов в кровожадных маньяков, убивающих все живое в пределах своей видимости. Ну, конечно, Отдел по Борьбе









с Наркотиками вызывает вас, Макса, как специального агента расследовать это запутанное дельце (хотя, казалось бы, все проще простого). Вас внедряют в преступную группировку, распространяющую наркотик в Нью-Йорке и поставившую Валькирию на конвейерное производство.

Веселенькая ситуация, не так ли? Веселье только начинается! Вашего босса только что пристрелили, и почему-то именно вас обвиняют в его смерти, злостно обзывая «убийцей копов». Вдобавочку к этому МАФИЯ раскрыла, что вы работаете в одной из группировок. Теперь за вами охотятся и полиция и мафия, а все, что вы хотите — это отомстить за свою семью. Ну и к довершению всего, зима выдалась самая что ни на есть холодная... Ох, не дай Бог кому такого!

Ну, поехали, как сказал некто Гагарин! Надеюсь, теперь-то вам стало ясно, что Max Payne суть шутер с достойной историей. Вообще-то история — не единственное достоинство игрушки; там есть еще кое-что. Графика будет подгоняться акселератором только с Direct3D (естественно, DirectX 6 нужен). Отстреливать подлецов вы будете из 12 уникальных видов оружия, так что будьте уверены — насилия вам хватит! Глядеть на Макса предстоит сзади (хорошее решение проблемы — если дела идут совсем плохо, посмотри на жизнь с ее светлой стороны). Лично я не думаю,что это понравится любителям шутеров. По мне, лучше всего вид из глаз — а может быть, я устарел в своих взглядах? В конце концов, целиться, глядя из-за спины, не очень-то и удобно.

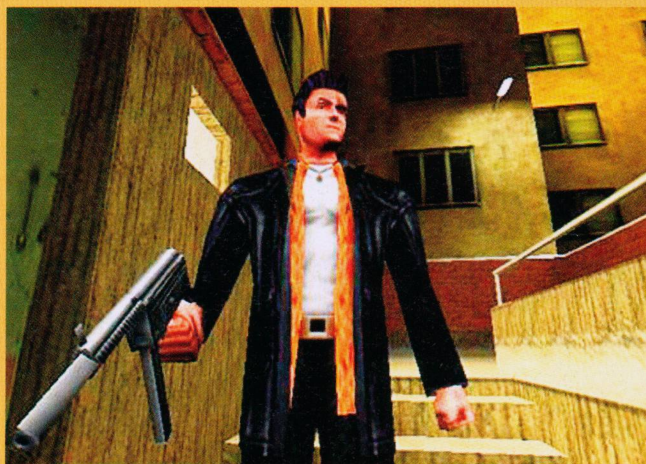
Без вопросов, думаю, что автонаводка будет присутствовать в игре, но стрелять самому - в этом есть какое-то... удовольствие, что ли, вы не находите? Будут присутствовать две разновидности перспективного вида на Макса. Один из них это, как говорилось уже, сзади, а второй — «режиссерский» (это звучит гордо!). То есть камера сама будет выбирать, из какого положения на Макса лучше посмотреть в данный момент. Честно говоря, это может мне даже очень не понравиться... С этими режиссерскими камерами я уже намучился на N64... Хотя, может, я просто очень привередлив...

И что же, спросите вы, будет ли у шутера мультиплейер? Конечно, будет, ведь «Макс Пейн» просто создан, чтобы помочь вам отдать концы своему дейтматчевому другу! Но чтобы мультиплейер, да при виде от третьего лица?.. Н-да... Наверное, нужно сначала поиграть, чтобы потом говорить о такой возможности. Мне кажется,что самым популярным режимом мультиплейера может стать что-то типа capture the flag. Захвати флаг и установи его на голове Статуи Свободы!..

Итак, подводя итоги, Max Payne может вызвать настоящий шторм, как, например, Rainbow Six. Единственная дата выпуска, которую мы узнали от Remedy, это «когда сделаем — тогда сделаем». Из других источников стало известно, что игрушка появится в июне. Лично я не могу ждать, пока они там ее доделают, и все хочу сейчас! Как насчет вас? 

!

Будут присутствовать две разновидности вида на Макса. Один из них сзади, а второй — «режиссерский» (это звучит гордо!).



У этого доброго дяденьки совсем злые бяки-садисты убили жену и детей. Он теперь стал совсем недобрый и намерен всем плохим наподдать.



Общество американско-финской дружбы оборудовано по последнему слову техники.

У Лары Крофт появится конкурентка

Drakan: Order of Flame

Виктор Расстрыгин
(rasst@glas.apc.org)

Игры жанра action-adventure завоевали сердца игроков практически сразу. И самым непосредственным образом этому способствовала блистательная Лара Крофт из ставшего уже трилогией Tomb Raider'а. Женский персонаж прижился в различных играх, но никогда еще у прекрасной героини не было такого храброго и умного спутника, как дракон Арок из новой игры от Psygnosis и Surreal Software Drakan: Order of the Flame.

Паспорт

Жанр:	action/adventure
Разработчик:	Surreal Software
Издатель:	Psygnosis
URL	http://www.drakan.net
Дата выхода:	июнь 1999 года

Представьте себе, что Лариска (теперь ее зовут Ринн) попала на несколько веков назад, когда мир еще не знал ни дробовиков, ни пистолетов, ни прочего огнестрельного оружия, и выжить в многочисленных стычках с бандитами и разной нечистью могли только воины, в совершенстве владевшие мечом, луком и магией.

Давным-давно в мире Дракана царствовал хаос, и ни на миг не прекращалась борьба за выживание между разрозненными племенами и расами. Два великих народа — древнее племя драконов и молодая раса людей — ожесточенно воевали друг против друга. Когда человечество вторгалось во владения драконов, огромные крылатые змеи разоряли их деревни и уничтожали посевы. В ответ небольшие отряды людей подкарауливали и убивали драконов, оказавшихся в одиночестве без поддержки соплеменников, искали их логова и уничтожали незащищенные кладки.

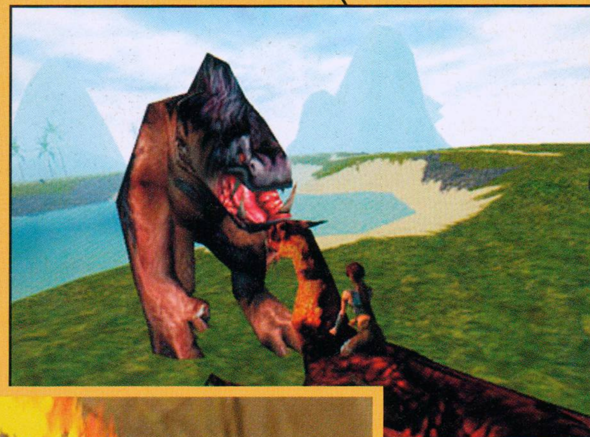
По всему миру веками продолжалась эта безумная бойня, пока, наконец, не появился слабый лучик надежды: жители небольшого человеческого поселения заключили соглашение с обитавшими по соседству драконами о мирном сосуществовании. Это было нелегко, но первый шаг стал началом большой дружбы двух рас. Чем дальше, тем больше росло доверие людей и драконов друг другу, и вот мирное соседство переросло в нечто большее — в мощный альянс, ставший основой первой настоящей цивилизации. Как символ великого объединения, две расы заключили договор, названный Единение. С помощью магического рубина, известного как Камень Дракона, самые смелые и благородные воины согласились связать свои сущности с сущностями драконов, превратив два начала в одно. Ставшие Едиными образовали независимый Орден Пламени, олицетворявший идеалы братства и согласия, на которых было основано его существование, и служивший защитой и справедливым судом всем страждущим.

С помощью магического рубина, известного как Камень Дракона, самые смелые и благородные воины согласились связать свои сущности с сущностями драконов, превратив два начала в одно.

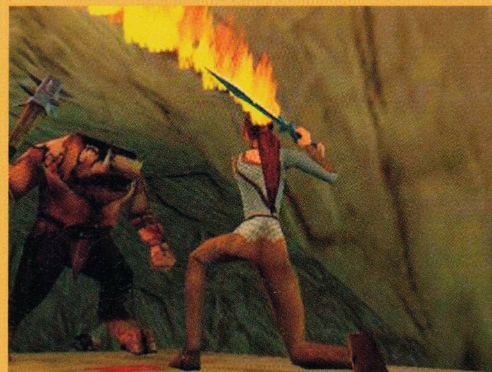
Ведомый лучшими представителями Единых, Орден Пламени быстро распространил свое влияние и философию по всему континенту, объединяя воюющие народы и мелкие государства в одну великую нацию. Несколько поколений жили в мире, свободном от постоянных конфликтов и ссор. Это позволило ученым обратиться к изучению магии и изобрести мощные заклинания, способные изменить весь мир и приспособить его для человеческих нужд. Казалось, в мире не было ничего непостижимого.

Однако еще оставались такие, чье желание иметь единоличную власть не могло удовлетвориться положением равным среди великих. Стали появляться секретные общества и подрывные группы, постепенно выстраиваясь в невидимую сеть, объединявшую всех противников Ордена. Наиболее могущественной и засекреченной организацией был так называемый Темный Союз, объединявший сильнейших и влиятельнейших врагов Ордена.

И вот на безоблачном небосклоне возник силуэт темного мага по имени Нарврос, приход которого означал конец золотого века Дракана. Нарврос был уважаемым членом Ордена, но на самом деле являлся одним из

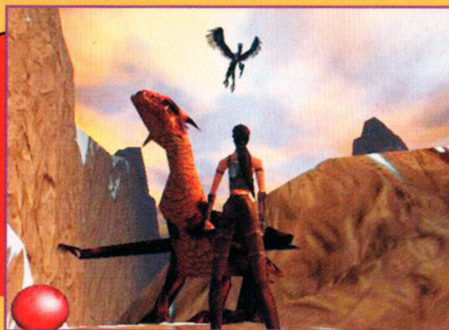


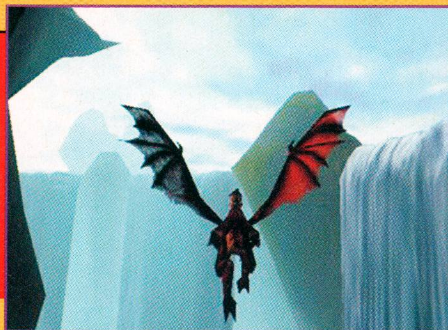
Рядом с таким монстром даже огромный дракон покажется крошечным.



Никакой варток не устоит против огненного меча Ринн.




Враги могут напасть не только с земли, но и с воздуха.


Великий водопад — это всего лишь малая часть того удивительного мира, который вам предстоит исследовать.


Этого парня с двумя мечами определенно надо утихомирить, а оружие отобрать!

руководителей Темного Союза. По его указанию агенты Союза ставили отвратительные генетические эксперименты и изучали запретную магию вдали от посторонних глаз возле самой границы известного мира. Результаты, полученные во время этих исследований, должны были храниться в секрете до тех пор, пока Нарврос не решит, что пришло время их использовать. Был созван совет Темного Союза, на котором быстрым и кровавым способом Нарврос провозгласил себя верховным главой. Им немедленно был приведен в действие план по свержению Ордена Пламени. Воспользовавшись своим драконом Каэросом, он доставил инструкции своим военачальникам и пропал в бескрайних просторах неисследованных восточных территорий, чтобы не появляться в течение следующих десяти лет.

Братья по Ордену, не знавшие истинной сущности Нарвроса, были опечалены его исчезновением, и многие тщетно пытались его найти. С великой радостью он был встречен, когда по прошествии десяти лет появился на ступенях Храма Дракона в столице Дракана. Поспешно было организовано заседание местного представительства Ордена, чтобы услышать историю его исчезновения и возвращения. Нарврос тихо стоял, пока последний брат не занял свое место, а затем произнес Слово Силы, которое никто не использовал вот уже шесть сотен лет, и огромный зал разрушился в мгновение ока.

Вне здания плотный туман окутал все улицы города. Ослепительные вспышки молний и потоки тьмы заполнили пространство. Ужасные слуги Нарвроса, размахивая огромными окровавленными топорами и мечами, промчались по городу, неся смерть каждому встречному. В минуты город окутал едкий дым, и воздух наполнился предсмертными криками и душераздирающими воплями. К ночи все было кончено. Город превратился в руины, и светлейшие умы Ордена Пламени (все бездыханные) лежали под развалинами Храма Дракона. Так начались Темные Войны.

Весть о предательстве Нарвроса быстро разнеслась по Дракану. Против него поднялись все оставшиеся города, и жестокая война захлестнула весь мир. Повсюду действовали агенты Темного Союза, занимаясь грабежами, обманом и убийствами. Среди них было множество великих магов Ордена и множество Единых. Их заклинания вызвали невообразимой силы разрушения по всему миру, нанеся громадный урон городам и армиям обеих сторон. Одно за другим великие достижения и творения золотого века превращались в пыль, пока не осталось ничего, кроме двух огромных войск, сражавшихся на обугленной и опустошенной земле, некогда бывшей благодатным краем. За время, проведенное в далеких восточных землях, Нарврос собрал чудовищную армию, усиленную с помощью темной магии его собственного изобретения. Древняя раса гигантов, в далеком прошлом изгнанная из Дракана и забытая, теперь встала под знамена Темного Союза. Обычные обитатели диких земель были превращены Нарвросом в послушные легионы уродливых и мерзких тварей, готовых по первому приказу искромсать и разорвать кого угодно. Наиболее неприятными из всех являлись ударные силы вартоксов. Они никогда полностью не были частью Темного Союза. Это была примитивная раса, старавшаяся не иметь близких контактов с людьми, но при этом не являвшаяся враждебной. Под магическим влиянием Темного Союза вартоки стали злобными и кровожадными. Именно они, накатываясь волна за волной, отбрасывали силы Ордена Пламени все дальше и дальше, и стало очевидно, что вообще все может быть потеряно. Темная магия и самому Нарвросу давала огромные возможности. С помощью извращенного древнего ритуала единения он уничтожил душу своего дракона и сам вселился в его тело.

Он превратился в самую мощную силу во всем Дракане и лично вел войска, сея разрушения и смерть.

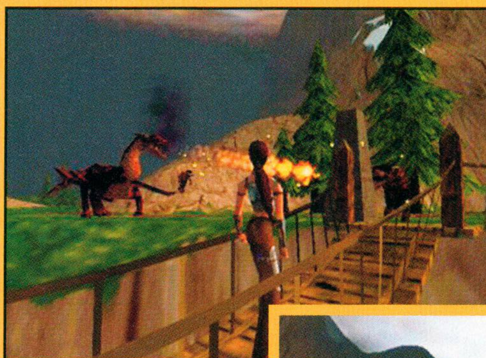
Был созван чрезвычайный совет и приняты отчаянные меры. Следующая битва с Темным Союзом должна была стать последней попыткой его остановить. Великий воин Херон, вооруженный заколдованным мечом, вместе со своим верным другом драконом Ароком вызвал Нарвроса на бой.

Герой умер от ран, полученных в последней схватке, а Арок, связанный с его душой, погрузился в вечный сон в своей родной пещере. За ним последовали и многие другие драконы. Казалось, что в окончательном сражении и Орден Пламени, и Союз Тьмы пали навсегда. Но будущее показало, что это не так.

Прошло около ста лет со времен великих войн между Орденом Пламени и Темным Союзом, и зло вернулось. Оно снова заполоняет мир. Гигантские пауки, гоблины и прочие мерзкие создания подстерегают неосторожных путников на дорогах, злобные колдуны только и думают о том, какую бы еще пакость сделать людскому роду, вартоки



Наиболее могущественной и засекреченной организацией был так называемый Темный Союз, объединявший сильнейших и влиятельнейших врагов Ордена.

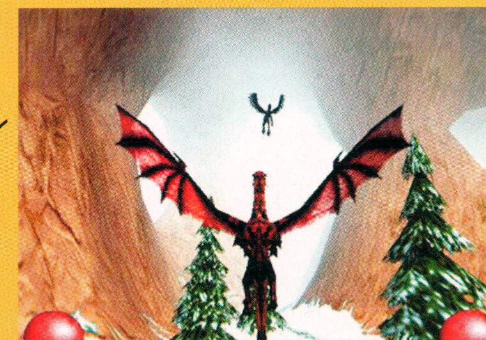

Дракон Арок может быть как артиллерией...


...так и воздушным прикрытием.

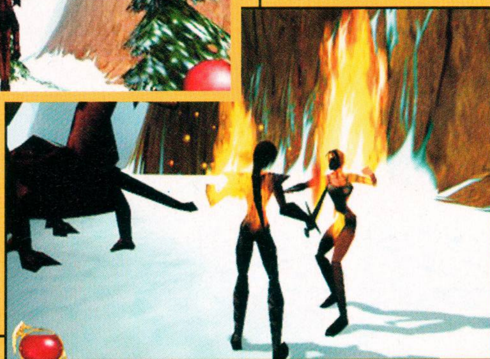
постоянно нападают на деревни и оставляют их опустошенными, уводя в рабство всех трудоспособных жителей,— вот в каком мире предстоит вам жить. А начинается все с того, что очередной рейд мародеров пришелся на ваш родной городок, и вместе с другими в рабство попал ваш брат. Но настоящая сестра всегда готова прийти на помощь!

Старейшина деревни, а по совместительству — Хранитель Пламени (человек, прошедший обучение в Ордене Пламени), не плененный вартоками по причине дряхлости и бесполезности для работы, расскажет вам о легендарном драконе, спящем в глубокой пещере. Это тот самый дракон с гордым именем Арок, который сто лет назад вместе с великим воином Хероном остановил Темный Союз. Его необычайные возможности пришлись бы весьма кстати в вашем опасном путешествии. Это и становится задачей на первом уровне — найти Арока и разбудить его. А дальше — вперед, освобождать брата!

В игре 9 уровней, образующих связанный сюжетный ряд, и, по предположениям разработчиков, на прохождение каждого понадобится более двух часов. Кроме основной задачи, вы можете выполнить и несколько побочных квестов, наградой за которые будут новые заклинания, особое оружие и доспехи. Задание на каждый уровень дается в удобной и приятной форме: например, некий фермер рассказывает вам про свой великолепный меч, а затем упоминает про враждебные силы, мешающие его спокойному существованию. Вот и задание: помочь фермеру и получить за это его меч, который при отсутствии опасности станет ему не нужен. Также вам предстоит решать различные головоломки, требующие внимательности и терпения, обезвреживать хитрые ловушки и самое главное — научить Ринн и Арока работать в команде.



Каждая пещера таит в себе смертельные опасности, за каждым поворотом вас поджидает враг, каждый темный закоулок может стать роковым.



Горячими могут быть не только финские парни, но и драканские девушки. ;)

Трехмерные миры, в которых происходят действия, делятся на несколько типов: дремучие леса, тропические острова, лавовая пустошь, смертельно опасные болота и «иное измерение». В них обитают различные монстры (от вертких гоблинов до боевых гигантов), чей рост не намного уступает среднему дереву. Вместе с Ринн и Ароком вы облетите заснеженные пики, пронесетесь над долинами величественных рек, проникните в самое сердце темных пещер и чащи первозданных лесов. И везде вас будет подстерегать опасность, всегда нужно быть начеку и не допускать, чтобы вас застали врасплох.

Трехмерные миры, в которых происходят действия, делятся на несколько типов: дремучие леса, тропические острова, лавовая пустошь, смертельно опасные болота и «иное измерение».

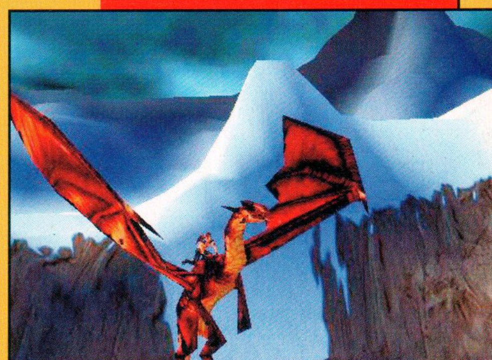
Отлично анимированные персонажи и мультипликационные вставки, сделанные на основе движка, являются самой большой гордостью разработчиков. Интерактивность мира весьма высока: можно будет поболтать с Ароком, пощупать окружающие предметы, а также поговорить с обитателями поселений и простыми путешественниками, получая от них различную информацию и наставления. Детальная проработанность персонажей и окружения обещает создать эффект присутствия в игре.

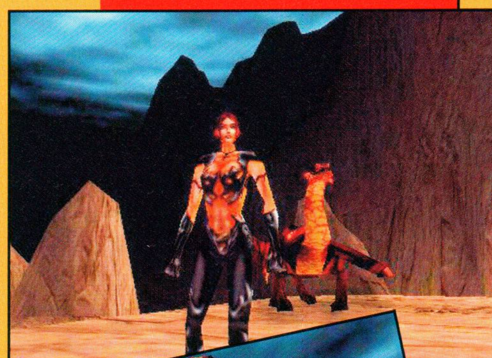
Особый интерес в Drakan: Order of Flame вызывают бой и передвижение. Точнее, их целых два типа: воздушный и наземный. В воздушном бою вы можете управлять драконом, и игра прямо-таки превращается во флайт-симулятор. На земле Арок также помогает Ринн справиться с врагами, но в некоторых местах ей приходится действовать в одиночку — к сожалению, дракон не может пролезть сквозь узкие входы в пещеры. Но это не спасает монстряков: Ринн прекрасно управляется с мечами, палицами и копьями — 12 различных движений и ударов, а луком и арбалетом владеет настолько хорошо, что пришлось при их использовании запретить передвижение, чтобы оставить противнику хотя бы призрачный шанс победить. И при этом управление осталось достаточно простым: только комбинации клавиш без сложных последовательностей и необходимости виртуозно фехтовать мышью, как в Die by the Sword.

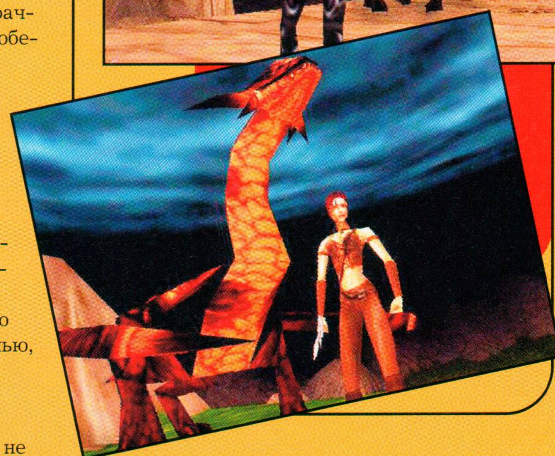
Ни одна современная игра не













обходится без мультиплейера. Есть он и в Drakan'е. И опять, как в игре, можно будет сразиться в воздушном бою, в обычном наземном, на открытом пространстве или внутри пещер.

Для игры был использован движок Riot Engine от Surreal Software. Его протестировали на большинстве существующих 3D-акселераторов: 3Dfx Voodoo 1 и 2, NVidia Riva 128 и TNT, Power VR, Diamond FireGL, ATI Rage Pro и Fury 128, Rendition 2100 и 2200, S3 Savage 3D и Matrox G200. Звуковые возможности также хороши, поддерживаются Direct 3D, Aureal 3D и EAX. Разработчики утверждают, что на очень высоком уровне реализован AI врагов.

На сайте http://www.drakan-game.com/, посвященном игре, вскоре можно будет скачать ее демоверсию, а пока есть возможность внести свой e-mail-адрес в список рассылки, и тогда вы немедленно будете оповещены о появлении демки. А на нашем CD пока можно посмотреть AVI-файл с видеопрезентацией игры.



Назад в будущее

StarWars Episode I: The Phantom Menace

Николай Панков aka Лыжник

Еще одна игра компании Lucas Arts, готовящаяся увидеть свет одновременно с выходом первого эпизода «Звездных войн», называется точно так же, как и фильм — StarWars Episode I: The Phantom Menace. Это неудивительно, так как они созданы по одному сюжету и игра просто немного подробнее рассматривает события, происходящие в фильме. В ней отсутствуют только два момента — гонки по пустыне на Татуине и космические сражения.

Паспорт

Жанр:	adventure/action
Разработчик:	Big Ape Productions
Издатель:	Lucas Arts
URL	http://www.lucasarts.com
Дата выхода:	24 мая 1999 года

Но по гонкам выходит отдельная игра — StarWars Episode I: Racer, а что касается битв в космосе, то с космическими симуляторами у Lucas Arts никогда проблем не было, так что я предполагаю, что и это упущение вскоре будет исправлено (уже исправлено игрушкой X-Wing:Alliance.— *Прим. отв. ред.*). Необычна эта игра вот чем: хоть издают его Lucas Arts, разработана она фирмой Big Ape Productions, а насколько я понимаю, это первый случай, когда производство игры по миру «Звездных войн» поручено другой компании (опять же, StarWars Rebellion тоже делался сторонними разработчиками.— *Отв. ред.*). Но раз уж там решили, что с этой задачей Big Ape справятся лучше, чем сами Lucas Arts, то я думаю, игра будет выполнена на самом высоком уровне, ведь вкусам хозяев StarWars, наверное, можно доверять, особенно когда дело касается именно этого мира.

Эти так называемые рыцари света могут убедить кого угодно в чем угодно, им бы на базаре торговать, а они такой талант гробят на какие-то там подвиги.

По жанру это, скорее всего, приключение, однако местами вам придется немного подраться и порешать головоломки. Игра дает шанс пережить все события из фильма, но при этом добавляются мелкие детали, которые, будучи включенными в фильм, сделали бы его слишком затянутым, а тут они смотрятся вполне на своем месте. Например, в первой части вам необходимо найти в пустынном городе молодого Анакина Скайуокера, на что уходит около получаса времени, тогда как в фильме это все уложилось в пять минут. Таким образом, у вас есть возможность получить более полное представление о городе Мос Эспа. Во время игры доведется управлять четырьмя персонажами, среди которых двое джедаев (Оби-Ван Кеноби и Куи-Гон Джинн). Кроме них вам предстоит стать Королевой Амидалой и начальником ее стражи, капитаном Панакой, кем бы эти загадочные личности ни являлись. На каждом уровне вы управляете тем персонажем, который больше всего подходит для локальных задач и головоломок: всего уровней в игре более двенадцати, и большую их часть вам придется проходить джедаями. Еще одним отличием от фильма является наличие гораздо большего количества второстепенных по важности персонажей, а также частые перестрелки с противниками — по замыслу



Торговля в полный рост. Нам надо купить железяку для Т-14. Т-14 — это не родственник советского танка, это звездолет такой.

разработчиков, это должно разнообразить игру. Места, которые были описаны в фильме, претерпели некоторые изменения. Например, магазин Ватто — торговца металлоломом, судя по всему, скупленным у Джав, пионеров пустыни (пионеров не в смысле первопроходцев, а в смысле металлолом собирают), необыкновенно разросся. Теперь по сравнительно небольшому, если верить фильму, магазинчику вам придется бродить не так уж мало времени. А зайти туда придется! Одно



На каждом уровне вы управляете тем персонажем, который больше всего подходит для локальных задач и головоломок.

из заданий требует достать оттуда какую-то железку для двигателя лэндспидера Т-14, которая 100 % compatible, но вовсе не с Windows 95, а с вашим космическим кораблем, который надо заставить летать.

Мирные жители вышеупомянутого города Мос Эспа (а их там ошивается около 150) вовсе не бездельничают. Почти со всеми этими толпами Джав, людей и прочих можно поговорить. Не то, что все они готовы сообщить какую-либо неимоверно ценную информацию, большинство ведет, скорее, бессмысленные разговоры, но встречаются добрые души, готовые выдать вам пару советов. Ну и, конечно, по традиции некоторые персонажи готовы загрузить вас какой-нибудь работенкой. На такие предложения можно и не соглашаться, но обычно за что-то потерянное (а в играх почему-то кто-то все время что-то теряет) и найденное вами, тот, кому это что-то было нужно, помогает вам с основной задачей уровня. То есть можно и самим справиться, но легче воспользоваться помощью. К примеру, если в том же городе Мос Эспа подсобить одной женщине и найти ее пропавшего сынульку, то она позже поможет вам с гипердвигателем. Та же история и в тюрьме: если освободить некоего Боба, то он вскоре выдаст вам оружие, а если оставить его отбывать свой срок дальше, то вам придется возиться гораздо дольше, пытаясь оружие добыть самостоятельно.

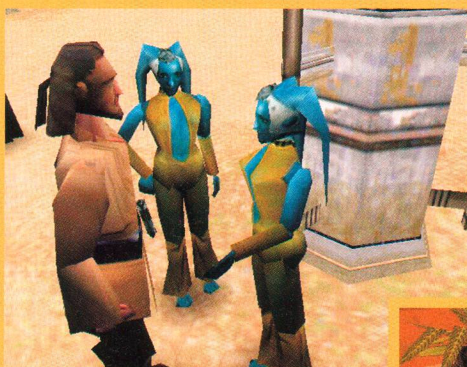
Кроме как на Татуине, действие еще будет происходить на Корусканте, где в данный момент заседает избранное народом демократическое правительство, не зная, что время его прошло, и вскоре Корускант станет тронным миром Императора Палпатина, и на планете Набу, о которой ничего толком не известно, так как она впервые появляется только в первом эпизоде. Известно только, что там обитают некие Гангэны, морские жители.

Оружие в игре разнообразно. Джедаи, разумеется, предпочитают свои световые мечи, хотя иногда им приходится брать в руки и более грубые средства самообороны, например пистолет. Но эти рыцари, на чьих плечах держится Республика (знаем мы, как она там держится и сколько она еще будет держаться), предпочитают свою световую шашку дальнобойному оружию, потому что ей можно отбить летящий разряд, выпущенный практически из любого оружия. Кроме этого Джедаи могут пользоваться своими мистическими силами. То есть бегают-прыгают они быстрее-выше-сильнее, чем нормальный, среднестатистический противник, или, например, рухнут они с высоты, а им ничего. К тому же они могут оттолкнуть Силой противника от себя подальше, чтобы, пока они подходили к нему обратно со своим мечом-кладенцом, Джедай успел бы не просто выстрелить, но и прицелиться. Капитан и Королева, разумеется, более хилые воины, чем Оби-Ван и Куи-Гон, поэтому они имеют широкий выбор оружия, включая своего рода противотанковый гранатомет, который необходим, чтобы остановить ползущий на вас танк Федерации Торговцев.

Федерация — ваш основной противник, но не единственный. Конечно, большую часть битв вы проведете против их Боевых Дроидов и Дроидов-Разрушителей, но по пескам шныряют Песчаные Люди, да и прочей нелюди в игре хватает. Но некоторые нападают не сразу, а сперва пробуют поговорить. Тут-то Джедай и может применить свое «Силовое Очковтирательство», на манер той шутки, что Оби-Ван провернул в четвертом эпизоде фильма с Имперским патрулем. Эти так называемые рыцари света могут убедить кого угодно в чем угодно, им бы на базаре торговать, а они такой талант гробят на какие-то там

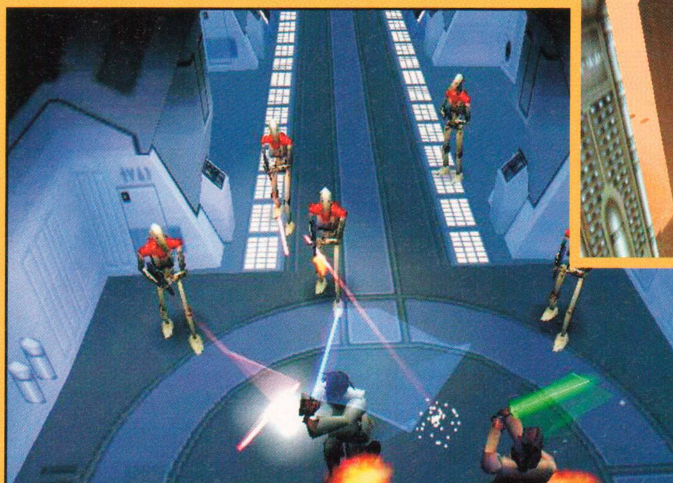


Федерация Торговцев — ваш главный враг. Эти недобрые дядьки своими темными делишками развалили государственное устройство демократической звездной системы.









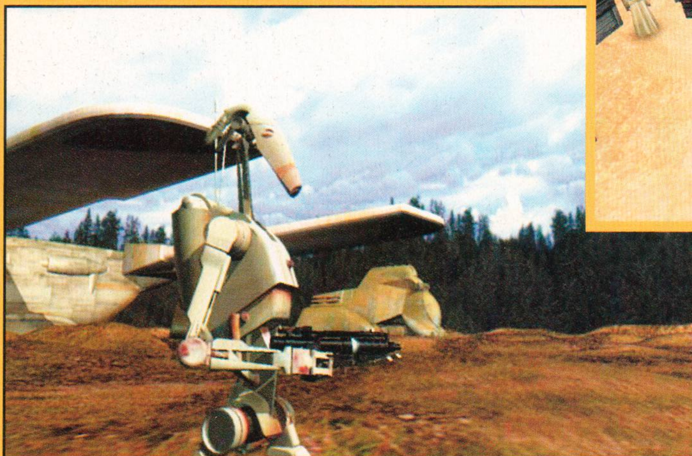
Против лома, как известно, приема нет. Но Джедаи этой поговорки не знают и упорно лезут против пулеметов со своими светящимися указками. И, как ни странно, иногда даже одерживают верх.



подвиги. По игре это выглядит как раскрашенные в разные цвета фразы.

Изначально разработчики все же планировали включить в игру управление двумя гоночными машинами, но потом решили, что это и так уже слишком, ведь в игре есть и приключения, и битвы, и головоломки. Поэтому гонки и были вырезаны, тем более, что про них выходит отдельная игра. Но сами соревнования не полностью исчезли из игры: у вас есть возможность пойти и сделать ставки. Тем более, что если предварительно посмотреть фильм, то определить победителя вполне реально. Да, честно говоря, и так можно догадаться. Ну, конечно, чем больше народу поспорит с вами на тему выигрыша, тем больше денег вы заработаете.





Игра будет проходить в полном 3D (слегка напоминающем помесь Grim Fandango и Tomb Rider), но видеовставки все же отрендерены заранее.

Компания Big Ape Production гордится тем, что сделала игру, приемлемую для любого пользователя, а не только для больших фанатов «Звездных войн», то есть хотя в целом игра ничем не противоречит миру, специалисты могут обратить внимание на несколько чисто технических несоответствий. Так вот, разработчики предупреждают, что это было сделано вполне сознательно в целях улучшения игры, и писать письма, изобличающие эти несоответствия, на адрес редакции не следует. Также, чтобы сделать игру более доступной, разработчики изобрели своего рода динамически изменяющийся уровень сложности. То есть, если вы играете хорошо, игра постепенно становится сложнее, а если у вас все получается кое-как, то и играть вам будет все проще и проще, и так до полной деградации. Под конец игры вас оценивают и присуждают ранг: чем лучше вы играли и чем сложнее был уровень, тем выше ранг. Что может серьезно подпортить вашу репутацию, так это частое сохранение игры. Это сделано для того, чтобы вам не захотелось записываться перед каждым прыжком или каждой битвой, однако возможность сохранения в любом месте разработчики решили оставить.

Короче говоря, игра ожидается качественной и разнообразной. По данным разработчиков, она содержит от трех до четырех тысяч строчек диалогов, хоть некоторые и будут произнесены на языках всяких Джав и других тарабарских наречиях мира «Звездных войн», основная часть все же написана на английском. Так что она будет радовать не только любителей стрелялок, но и людей, которым большее удовольствие доставляет общение со всякими порождениями разума разработчиков. Да и вообще, так как у нас игра появится, скорее всего, быстрее, чем сам фильм, я думаю, что на нее будет интересно взглянуть и людям, не особенно любящим оба этих жанра. Так что пускай они ее быстрее доделывают и в продажу! 

Звездная Формула 1

StarWars Episode I: Racer

Лыжник



Вот уже много лет поклонники фильмов «Звездные войны» с нетерпением ждут выхода в свет начала фильма. Как бы бредово это заявление не звучало… И вот вроде бы дождались. Уже давно известно, что первый эпизод киноэпопеи выйдет где-то в конце весны 1999 года. Неизвестным оставалось только одно — оказывается, в тайных мастерских компании Lucas Arts одновременно с фильмом разрабатывалось несколько игр, продолжающих сюжет этой еще не вышедшей картины.

Паспорт

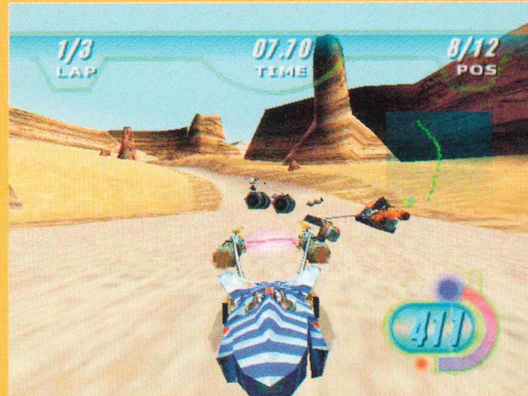
Жанр: гонки
Разработчик: Lucas Arts
Издатель: Lucas Arts
URL http://www.lucasarts.com
Дата выхода: конец мая 1999 года

По замыслу разработчиков, фильм и игры должны выйти примерно в одно время, чтобы толпы фанатов (а их будут именно толпы) могли сразу, посмотрев фильм, сесть за компьютер и продолжить погружение в мир StarWars. Одна из готовящихся к выходу игр — StarWars Episode I: Racer.

Сюжет игры, по-моему, довольно-таки необычен для Lucas Arts — это гонки. Поводом к созданию игры стали кадры фильма StarWars Episode I: The Phantom Menace (см., кстати, превью одноименной игрушки в этом номере), в которых Анакин Скайуокер (впоследствии он станет опорой Империи, Темным Лордом Ситом, Дартом Вейдером)

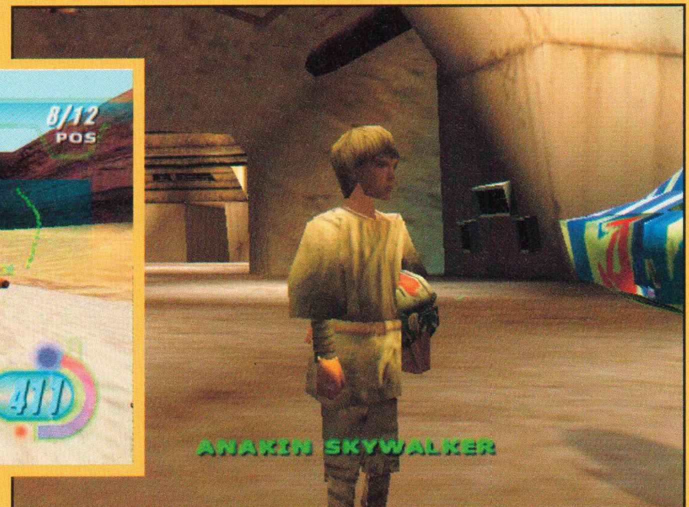
участвует в гонках на футуристической своего рода колеснице по пескам пустынной планеты Татуин. При этом выиграть ему просто необходимо, так как сам он при победе получает свободу от своего нынешнего хозяина — Джаббы Хатта. Причем, по слухам, при создании игры использовалась та же технология, что и при съемках аналогичных сцен в фильме, благодаря чему гонки будут очень реалистичными. По замыслу разработчиков, игрушка должна дать более подробное представление об этом спорте, который в фильме раскрыт лишь поверхностно.

В игре гонки будут проходить, разумеется, не только на Татуине. Ведь подразумевается, что этот вид спорта популярен по всей галактике, в связи с чем существуют трассы на разных планетах. Кроме Татуина их еще шесть, причем все ранее в «Звездных войнах» ни разу не упоминались, однако прекрасно вписываются в представления о нем. Вам придется гонять по планетам, покрытым джунглями, льдами и даже городами, что особенно затрудняет соревнования. Один из треков располагается вообще на астероиде под названием Оова IV, на котором местами отсутствует гравитация, а другой находится в Облачном Граде, очень похожем на тот, что был в пятом эпизоде фильма, только заброшенном. На большинстве трасс можно немного сжульничать: там присутствуют спрятанные короткие пути, при помощи которых можно быстро обогнать соперника, проблемы только две — найти такой участок дороги и проехать по нему, так как там обычно немного больше всякого рода препятствий. Среди них встречаются озера воды, гейзеры, плюющиеся лавой, а самое интересное — это метановое озеро. Оно имеет такую мерзкую



привычку воспламеняться от работы акселераторов, чтобы жизнь малиной не казалась. А потому вблизи таких озер гонка обычно теряет свой темп. На пути может встретиться и пылевое облако, мешающее разглядеть хоть что-то перед собой, да и знаменитое двойное солнце Татуина вовсе не радует глаз, особенно когда светит прямо в оный.

Особого внимания заслуживают персонажи игр — собственно, сами гонщики. Самой яркой фигурой, конечно же, является молодой Анакин, однако он вовсе не самый характерный представитель пилота на этих соревнованиях. А все потому, что он чуть ли не единственный человек среди этой разношерстной компании. Главный оппонент в гонках по фильму — некто Себульба, тоже присутствует и, как и в фильме, пытается всячески нагадить Скайуокеру, например, кидая в акселераторы всякой дрянью в надежде, что они взорвутся.

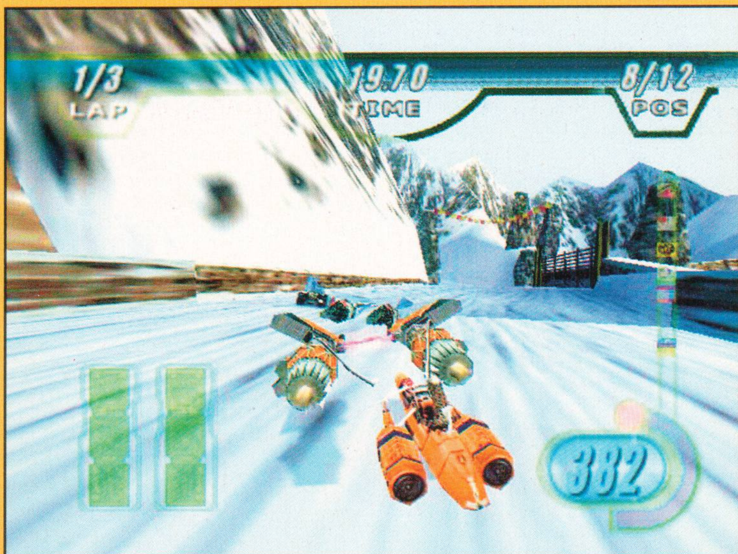


Вот он, великий и могучий, а пока еще просто кабальный гонщик, Анакин Скайуокер, отец Люка, злобный имперский враг добрых и пушистых ребелов, будущая гроза вселенной, Дарт Вайдер (тоже будущий).

Кроме него есть еще три крысообразных гонщика — Тайрелл, Тимто Тагалес и Гасгано, которые также всячески портят жизнь спортсменам. Все эти ребята играют и еще одну роль: на каждой трассе присутствует один пилот, который будет именно тут главным противником. Очевидно, лучше

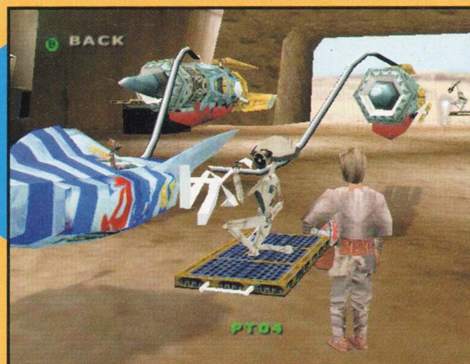
Жизнь Анакина осложняется еще и тем, что у некоторых его противников имеются в наличии лишние глаза и руки, что позволяет им более эффективно управлять машинами.

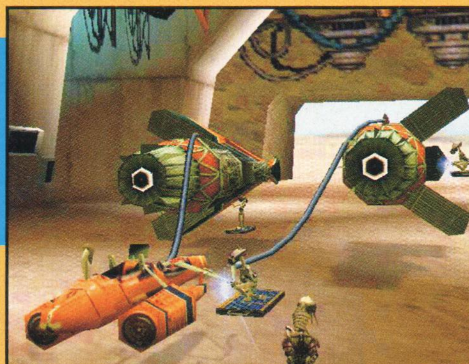
других знает трассу и едет увереннее, а посему лучше всего будет вычислить его по началу заезда и немного прижать куда-нибудь, чтобы он покалечил машину и несколько приотстал. Жизнь Анакина осложняется еще и тем, что у некоторых его противников имеются в наличии лишние глаза и руки, что позволяет им более эффективно управлять машинами. Хотя, конечно, это как посмотреть — иногда лучше видеть меньше, чтобы сосредоточиться на трассе. Спасает юного джедая только одно — Сила. Собственно, оно и понятно - чего у него, бедолаги, еще есть-то? Но он не ускоряет свою колесницу при помощи этого мистического союзника, хотя мог бы, наверное, а, по словам авторов, Сила просто помогает ему быть одним из лучших. Формулировка, конечно, странноватая, но, с другой стороны, в мире «Звездных войн» все несколько странно, если не



Конструкция гоночных авто изрядно напоминает Y-Wing'и.Нм. Наверное, подобный дизайн не прижился в Империи, потому что ее главный стратег и мозговой центр в свое время вдоволь на подобных девайсах накатался.









сказать больше. Взять хотя-бы съемки первой серии после шестой... Но именно это и привлекает миллионы фанатов.

Небезынтересна и конструкция самих гоночных машин: чем-то напоминает колесницу, запряженную двумя лошадьми, каждая из которых движется независимо. Да еще и не тянут повозку, а толкают. Так вот, если такое привидится кому-то в страшном сне, то знайте — примерно таков принцип действия гоночной машины в StarWars Episode I: Racer. Два двигателя, с виду напоминающие две трубы, парят в воздухе невысоко над землей благодаря антигравитационной технологии. Связаны они между собой энергетическим лучом, что позволяет им быть независимыми друг от друга, одновременно составляя единое целое. К двигателям привязана и сама коробка, куда сажают пилота, которая также парит, но чуть повыше. Вообще, на начало игры у каждого персонажа своя машина. Однако, побеждая самого крутого гонщика на трассе, вы в праве конфисковать его тарантас и продолжить соревнования на нем. Так как вся остальная нелюдь катается в различных причудливых колесницах, построенных в разных мирах, то вскоре у вас появляется большой выбор машин для дальнейших заездов. Некоторые больше и надежнее, что позволяет им остаться на ходу, получив даже серьезные повреждения, однако ездящие довольно медленно из-за такой конструкции.



Вам придется гонять по планетам, покрытым джунглями, льдами и даже городами, что особенно затрудняет соревнования.

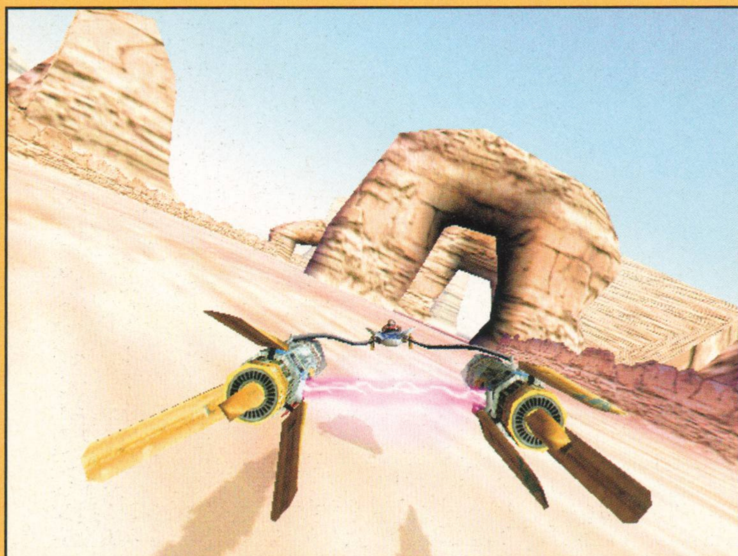
Другие более быстры, но взрываются после первого же саботажа, которых ваши коллеги обеспечат вам немало.

Но можно остаться и в своем, начальном летающем гробу. Выигрывая заезды, вы зарабатываете неплохие деньги, а потратить их можно в магазине у механика Ватто, еще одного персонажа, пробравшегося в игру из фильма. У него можно прикупить всяческих новинок для своей машины. Там продаются семь дополнительных подсистем вроде акселераторов, авторемонтной системы, поворотных двигателей и системы охлаждения, а также по шесть деталей для каждой машины. Система охлаждения, кстати, одна из самых важных, так как перегревшаяся техника имеет свойство взрываться. Также можно вспомнить старые пионерские времена и заняться сбором металлолома: ведь ваши противники иногда разбиваются, а даже из разбитой машины всегда можно выковырять какую-нибудь работающую детальку...

Игрушка на удивление мирная. Наверное, это первая игра из серии «Звездных войн», в которой нет оружия. Однако это не помешает вам немного повоевать. Просто нельзя же смотреть, как эти редиски разъезжают в своих машинах, а сделать ничего нельзя, так как разработчики оружия не предусмотрели. Вот и приходится выкручиваться как можно: где мусор за собой на дорогу кинуть, где прижать врага поближе к лаве. Противники, конечно, в долгу не остаются. Особо одаренные умеют даже выкидывать из машин мины и выводить из строя системы акселерации. Еще одна интересная деталь в игре — возможность после гонок разобрать, что же именно случилось, и посмотреть детально, с разных углов, опасные моменты.

С точки зрения физики эту игру нельзя назвать очень уж правдоподобной, а все потому, что ученые до сих пор не сподобились изобрести антигравитацию. Но если бы антигравитация существовала, то эти гонки можно было бы считать точным симулятором. Остается еще странная конструкция из трех частей, которая в реальности должна, скорее, затруднять движение, чем помогать. Однако оставим это на совести программистов, которые почему-то уверены, что именно так и должны двигаться антигравитационные машины. В игре есть очень интересная возможность — подключение двух джойстиков, что позволит управлять каждым двигателем независимо. По мнению разработчиков, это еще более усилит реалистичность игры. Также поддерживается руль с обратной связью. К сожалению, без 3D-акселератора игра не пойдет (в смысле для меня — к сожалению, а так пусть себе)...

Как и в большинстве игр этого жанра, вы можете сыграть в несколько типов соревнования. Вам предлагается на выбор: полный турнир, один заезд или простая тренировочная гонка, где можно поэкспериментировать с разными запчастями. По сети можно будет играть ввосьмером, выбирая любую технику, за исключением нескольких машин, которые становятся доступными только после того, как вы пройдете основную игру, то есть если в сетевой игре



На песчаной планете Татуин юный Дарт Вайдер занимался гонками с целью получить свободу. Помогать ему в этом нелегком деле предстоит нам с вами.

вам встретится некто, разъезжающий на машине того же Себульбы то он, скорее всего, неплохо ездит. Ну, или неплохо вскрывает чужие программы. Ожидается и поддержка игры в Internet, но Lucas Arts пока в этом не совсем уверены.

Короче говоря, игра ожидается очень и очень неплохая, и у нее большие шансы стать хитом. Как, впрочем, почти всегда и случается с играми, произведенными компанией Lucas Arts. А тот фактор, что выход игры приурочен к выходу фильма, сюжет которого она продолжает, еще более повышает эти шансы. Так что ждем-с!



Блюстителей — давить!

Grand Theft Auto: London 1969

Николай Панков
ака Лыжник

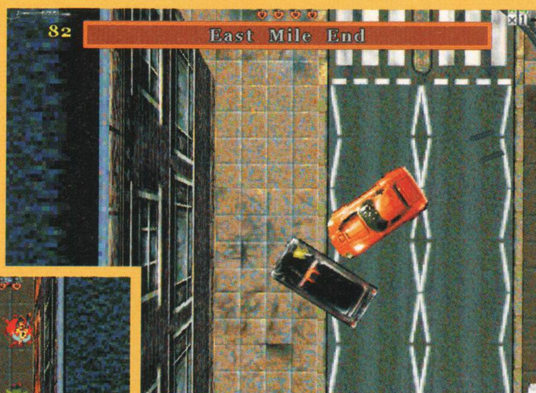
Давеча читал я в какой-то газетке, что за последние десять лет люди стали гораздо более нехорошими, чем были раньше. И вероятно, это действительно так — посмотришь так на новинки игрового рынка и поймешь, что, судя по всему, стало гораздо выгоднее делать игрушки про «редисок».

Паспорт

Жанр: автоворовство
Разработчик: Rockstar Games
Издатель: Gathering of Developers
URL http://www.rockstargames.com
Дата выхода: май 1999 года

Вот, к примеру, такая игрушка, как Grand Theft Auto оказалась настолько популярной, что к ней даже решили выпустить дополнительные миссии. А о чем она? О тяжких буднях дорожной полиции? Вовсе нет! Смысл ее — преступная деятельность вроде угона машин и работы в качестве курьера на мафию. Любителей преступности на колесах оказалось достаточно, чтобы создатели этого шедевра решили продолжить криминальную деятельность игроков, но на этот раз местом учинения безобразий был избран Лондон. Итак, по предварительным расчетам где-то в конце весны 1999 года увидит свет Grand Theft Auto: London 1969.

Винить в этом следует некоего Сэма Хаузера, президента компании Rockstar Games, которому уже давно нравился Лондон того периода, а посему он со дня выхода в свет Grand Theft Auto мечтал перенести действие игрушки, чтобы и остальной мир смог насладиться этой эрой. На месте правоохранительных органов я бы, кстати, попытался выяснить, чем сам этот джентльмен занимался в 1969, раз сам-то он успел в полной мере насладиться преступностью Лондона.





Вашими работодателями являются такие монстры криминального мира, как Гарольд Картрайт, Джек Паркинсон и братья Крисп. Для этих милых людей вам придется выполнять различные задания, благодаря которым за вами вскоре будет бегать чуть ли не вся полиция Британии. Поначалу вы займетесь угонами автотранспорта, похищениями, перепродажей краденого и другими не требующими высокой квалификации работами. Но, чем увереннее в вас будут боссы, тем более сложные миссии вы будете получать от них. Не успеете и глазом моргнуть, как окажетесь втянутыми в воровство, убийства и наркобизнес. И все это непотребство будет происходить на карте, точно имитирующей план столицы Объединенного Королевства.

Предполагается, что в игре будет более тридцати новых миссий, около тридцати старых классических английских машин и забойный 60-минутный саундтрек. Хотя с виду игра никак не поменяется — все так же большую часть времени вам придется водить маленькую машинку по городским улицам, что, на мой взгляд, может быстро утомить игрока. Но это, конечно, дело вкуса. Мне кажется, что у игры с таким сюжетом в любом случае найдется немало поклонников. Потому как представителей сотрудников охраны порядка всегда приятно ДАВИТЬ!



Поначалу вы займетесь угонами автотранспорта, похищениями, перепродажей краденого и другими не требующими высокой квалификации работами.



Пропаганда насилия и садизма в Лондоне 50-х годов - главная цель нового адд-она от Rockstar Games. Хорошо хоть это не просто адд-он, а полная игрушка вместе с адд-оном.



Ультрамаринам не сидится на месте

WarHammer 40.000: Rites of War

Алексей Кравчун
aka Gomolog

Нам в очередной раз предлагается противостоять нашествию злобных инопланетников. Теперь это злостные тираниды, которые в очередной раз учудили и напали на ультрамаринов без всякого предупреждения. Что ж, им предстоит жестоко поплатиться за свое вероломство. Как и в прошлой части, нам предстоит, управляя небольшим отрядом в 10—15 солдат, выйти победителями аж из 24 миссий. Только задания, не в пример WH: Chaos Gate, будут куда разнообразнее.

Паспорт

Жанр: wargame
Разработчик: DreamForge Intertainment
Издатель: Mindscape of Developers
URL http://www.mindscape.com
Дата выхода: осень 1999 года

Итак, SSI готовит к выпуску очередную игру, основанную на вселенной WarHammer 40.000. Для людей знающих сообщаю, что можете смело пропустить последующие несколько абзацев и сразу перейти к разделу, где рассмотрены основные отличия WH40.000: Rites of War от предыдущей части. Увы, вынужден признать, что большинство наших читателей мало представляют себе, что есть настольные ролевые игры вообще и WH в частности. Поэтому позволю себе провести краткую разъяснительную работу. Именно краткую, так как на подробное описание даже одной такой игры спокойно может уйти несколько номеров нашего журнала (кстати, этим добрым делом мы вознамерились иногда заниматься в рубрике «Коктейль». — *Отв. ред*).

Дело в том, что еще задолго до появления компьютеров и тем более задолго до появления на них первых RPG последние существовали в настольном варианте. Люди собирались в тесном дружеском кругу





Лесной массив — серьезная преграда даже для отряда терминаторов.

и затевали долгую и безумно интересную игру в злых магов и добрых волшебников, храбрых гномов и могучих варваров. Как и в компьютерных ролевиках, в настольных RPG-играх можно создавать свои партии и совершенствовать героев, только все это на порядок интересней, потому что еще ни одна компьютерная игра не вобрала в себя такого разнообразия характеристик персонажей и такого широчайшего выбора возможных действий, как настольные ролевые игры. Правила настольных ролевиков зачастую занимают несколько солидных томов, а на их изучение может уйти не один месяц.

Самые непримиримые отношения сложились у тиранидов с пришельцами с далекой планеты Земля: не утихают кровопролитные войны, но ни одна из сторон не может одержать окончательную победу.

Существует множество игровых вселенных, каждая из которых живет по своим законам, в каждой действуют свои правила. Из наиболее известных у нас можно упомянуть D&D (Dungeons&Dragons), WarHammer Fantasy RPG, AD&D (расширенный вариант D&D) и WarHammer 40.000 (иногда ее еще называют WH40k). Многие из этих вселенных обрели новый круг поклонников благодаря компьютерному воплощению (вспомнить хотя бы недавно вышедший Buldur's Gate, созданный на основе вселенной AD&D). Не была забыта и вселенная Вархаммера. Из игр, созданных на ее основе, наиболее запомнились игровой аудитории WH40k: Chaos Gate и WH: Dark Omen. Последний, правда, был основан на вселенной WHFRPG, но она, по сути, является прародительницей вселенной WH40k, где действие разворачивается по тем же законам, но на сорок тысяч лет позже. Теперь отвлечемся немного и заглянем ненадолго в мир WarHammer 40.000.

Сорок тысяч лет спустя

Далекое будущее. Господство человека давно не ограничивается Солнечной системой: отпрыски матушки Земли раскиданы по всей Галактике, где продолжают осваивать все новые и новые миры. В своих странствиях люди повстречали немало разумных рас. Среди них скваты, эльдары, некроны, гретчины и многие другие. Одни из них настроены вполне доброжелательно, другие, напротив, не желают терпеть людского присутствия, объединяясь вместе, они так и норовят стереть человечество с лица....вселенной. Но куда там.

Особенно выделяется раса тиранидов, которые ненавидят все прочие расы и постоянно уж с кем-нибудь, да воюют. Но самые непримиримые отношения сложились у тиранидов с пришельцами с далекой планеты Земля: не утихают кровопролитные войны, но ни одна из сторон не может одержать окончательную победу. Преимущество склоняется то в одну, то в другую сторону. Люди давно бы проиграли эту битву, если бы не одно обстоятельство: в ходе эволюции у людей, как это ни покажется странным, выработались псионические способности. Не у всех, правда, но у достаточного количества, чтобы из них можно было собрать вполне приличную армию. Из псиоников формируют боевые отряды и отправляют прямиком на передовую. В бою хорошо натренированный боец-телепат вполне способен потягаться с бронированным танком или отрядом пехоты тиранидов. Наиболее выдающихся воинов зачисляют в элитные подразделения, носящие гордое название «Ультрамарины». Именно на них делает основную ставку в борьбе с иноземными захватчиками земное командование. И ультрамарины оправдывают возложенные на них надежды.

Мир Вархаммера необычайно разнообразен, действие разворачивается на сотнях планет в самых различных уголках вселенной, и сюжет вовсе не завязан на одном лишь противостоянии людей и тиранидов. В нем в не меньшей степени уделено внимание и другим расам, населяющим вселенную. Но это, что касается настольного варианта. Если же говорить о компьютерном воплощении игры (речь идет об игре WarHammer 40.000: Chaos Gate), то тут дела обстоят несколько проще. Действие обычно разворачивается на одной, максимум двух планетах, где идет ожесточеннейшее противостояние людей и сил хаоса (эти ребята пришли в наш мир из измерения, откуда псионики черпают свою магическую энергию). Прочие расы почему-то не нашли себе места в компьютерной версии огромной вселенной, причем если и присутствуют, то только в виде письменных упоминаний. Да и вселенной-то PC-вариант назвать язык не поворачивается. Весь игровой процесс ограничен выполнением конкретных тактических заданий на местности, без лишних отвлечений на дипломатию и менеджмент. Все законы мира Вархаммера, правда, перенесены на компьютер без изменений, да и было бы глупо переиначивать столь хорошо отлаженные правила игры, отшлифованные годами. По игровому процессу WH: Chaos Gate больше всего напоминает игры серии X-Com (кстати, типичный пример чисто компьютерной игровой вселенной), из которой репаративным путем были удалены все элементы межбоевой стратегии (оставлены только сражения и элемент экипировки бойцов между миссиями). Без изменений перекочевали из настольного варианта и все характеристики персонажей, которые развиваются по ходу выполнения боевых заданий.



Тактическое маневрирование на пересеченной местности. Обратите внимание на панель управления: с такой панелью нам никакой враг не страшен.



Вы спросите, к чему это я распинаюсь о прелестях и недостатках игры, превью по которой давно написано и гвозди в крышку гроба заколочены не менее давно? Объясняю. Дело в том, что наш новый пациент является прямым продолжателем бесславных дел предыдущей части. И уж удастся ли ему перещеголять своего предшественника и обратить на себя внимание публики, напрямую зависит от тех изменений, которые внесли в игру разработчики. Последние, правда, не очень-то разбрасываются информацией, касающейся их нового проекта, но кое-что нам все же удалось выяснить.

Что день грядущий нам готовит

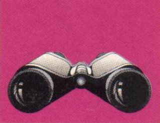
Вам в очередной раз предлагается противостоять нашествию злобных инопланетников. Теперь это злостные тираниды, которые в очередной раз учудили и напали на ультрамаринов без всякого предупреждения. Что ж, им предстоит жестоко поплатиться за свое вероломство. Как и в прошлой части, вам предстоит, управляя небольшим отрядом в 10—15 солдат, выйти победителем аж из 24 миссий. Только задания, не в пример WH: Chaos Gate, будут куда разнообразнее. Дело не ограничится тривиальным «вынеси их всех». Теперь отважным ультрамаринам предстоит изрядно попотеть, исполняя роль почетного эскорта для командования, потрудиться, освобождая захваченных в плен товарищей, и проявить все навыки следопыта в поисках на местности редкостных магических (читай псионических) артефактов. А вот состав боевых сил, похоже, остался без существенных измене-



В бою хорошо натренированный боец-телепат вполне способен потягаться с бронированным танком или отрядом пехоты тиранидов.



Узкий каньон — идеальное место для длительной обороны. Вот только что будет, если враг зайдет сверху?



ний. Под нашим чутким руководством в бой пойдут все те же парни: тактические пехотинцы (tactical marine), терминаторы (terminator), штурмовая (assault marine) и тяжелая пехота (devastator marine). К ним добавятся только два дополнительных вида юнитов: Dark Reaper — воин, специализирующийся на тяжелом оружии, и Striking Scorpion, предпочитающий ближний бой. Этих юнитов можно будет получить путем проведения апгрейда Eldar Guardian. Остались без изменений и единичные (уникальные) юниты: captain, apothecary, tech marine, librarian и chaplain. Летать нам, судя по всему, также предстоит на старых добрых Рино, Хищнике, Лендспидере и Дредноуте. А вот новые виды наземной боевой техники, скорее всего, появятся, не говоря уже о новом снаряжении и артефактах. Количество характеристик бойцов увеличится с пяти до десяти.

Идя навстречу пожеланиям игроков, разработчики несколько упростили игровой интерфейс, сократив число кнопок в меню управления отрядом. Теперь все интуитивно понятно и разобраться в управлении не составит особого труда (если честно, то я этих американцев не понимаю: по-моему, управление в предыдущей части было выполнено неплохо, но раз люди жалуются....). Обещают разработчики и «совершенно новый уровень AI», но уж на эту-то сказочку мы не попадемся. Вот когда выйдет игра, тогда и будем судить об AI.



При создании игры разработчики из SSI использовали движок от Panzer General II, чем очень гордятся.

При создании игры разработчики из SSI использовали движок от Panzer General II, чем очень гордятся. По их мнению, этот движок привнесет в игру «небывалый реализм происходящего», но, глядя на скрины, сказать по этому поводу что-либо довольно сложно. Нынче удивить кого-нибудь графикой 800x600 в Hi-Color не так-то просто, а именно ее и сулят нам разработчики. Что ж, Starcraft сумел покорить мир всего 256 цветами... Как и раньше, к игре прилагается встроенный редактор миссий, позволяющий мастерить как сингл-карты, так и уровни для многопользовательской игры. Заявленные системные требования таковы: P166, 64Мбайт RAM, 2Мбайт Video RAM, 8XCD-ROM.

В заключение хочется еще раз отметить, что, несмотря на небольшое количество нововведений, WarHammer 40.000: Rites of War является вполне самостоятельным проектом, и рассматривать его следует не как простой add-on, но как совершенно новую игру. И пусть название вас не смущает. А то где это виданно, чтобы add-on делали на новом движке. А что же на самом деле представляет собой игра, мы все узнаем очень и очень скоро (релиз назначен на июль). Хочется искренне надеяться, что WH: Rites of War не обманет наших радужных надежд и мы наконец-то по-настоящему поведем в бой отважных ультрамаринов. 

Движок Thief'а выходит в космос

System Shock 2

После окончания работ над игрой Thief: The Dark Project трое программеров покинули Looking Glass и организовали собственную контору Irrational Games, в которой собирались заняться написанием однопользовательского варианта Fire Team для Multitude. Через некоторое время Multitude решила отказаться от этого проекта, и троица осталась без денег и работы. Looking Glass немедленно вспомнила о «дезертирах» и предложила им заняться написанием сиквела для игры четырехлетней давности System Shock на основе графического движка от Thief'а. Те, естественно, согласились, поскольку в свое время принимали участие в создании первой части и, следовательно, являются ее фанатами.

Роман Шиленко

Паспорт

Жанр:	3D-RPG
Разработчик:	Irrational Games и Looking Glass
Издатель:	Electronic Arts
URL	http://www.ea.com
Дата выхода:	осень 1999 года

Главный герой просыпается в каком-то странном месте и обнаруживает вживленный в голову кибернетический имплантант, полностью уничтоживший его память. Через пару минут становится ясно, что он находится на борту экспериментального до-транс-сверх-супер-гиперсветового космического корабля «Фон Браун», летящего неизвестно куда и еще более неизвестно зачем, что с момента событий первой части миновало сорок лет и на дворе уже 2114-й год, и что «Фон Брауна» в этом полете сопровождает военный корабль «Рикенбеккер». Синтезированный женский голос сообщает о небольших проблемах, возникших пока вы спали, и предлагает встретиться на одной

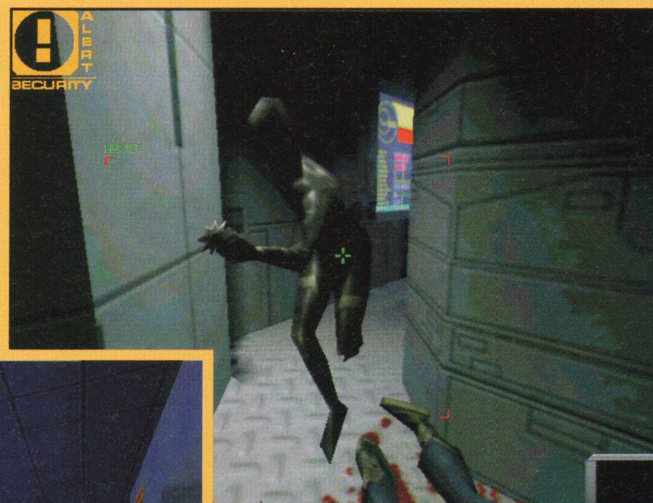


То ли девочка, то ли видение... а на самом деле — наш старинный враг Shodan, чья электронная душа жаждет отмщенья.

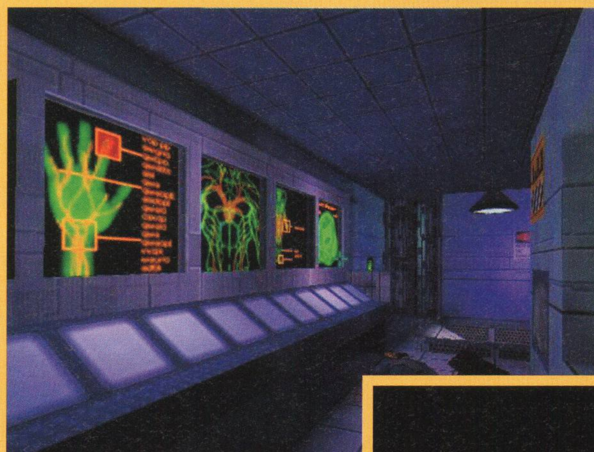
из палуб. Тут самое время вспомнить, чем вы занимались в первой части — битвой с компьютером по имени Shodan, считающим себя женщиной и притом божественного происхождения. Ну как, первые подозрения уже появились? Shodan сумела избежать гибели в конце первой части (прошедшим System Shock до конца предлагается вспомнить «дыру», через которую она могла улизнуть) и влезла в компьютер вашего корабля с твердым намерением продолжить разговор. Бродя по коридорам «Фон Брауна», вы встретитесь с лужицами протоплазмы — это ваши бывшие товарищи. Спросить у лужи, как она докатилась до такого состояния, и понять ее ответ — это одна из головоломок игры. Кроме них и многочисленных трупов есть и более живые существа, причем некоторые из них воплощают в себе особо отрицательных персонажей из первой серии. В частности, упоминаются некие «Многие» — червеподобные твари, способные брать под контроль чужой разум и ухитряющиеся паразитировать даже на бортовом компьютере «Фон Брауна».

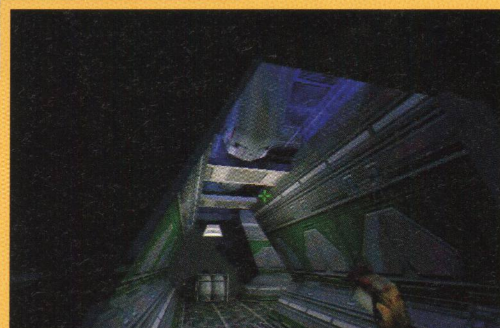
Введена новая система начального построения героя. Вы выбираете вид войск, в котором будете служить, — Космофлот, Космическая Морская Пехота (неплохое название, правда?) и Отдел Тайных Операций. Естественно, отличаются они друг от друга не только видом мундира, но и даваемыми навыками. Во Флоте раскачивают интеллект, хакерские способности и умение общаться с инопланетными технологиями и чинить высокотехнологичные устройства. Косморпехи полагаются в основном на огневую мощь, поэтому уделяют особое внимание работе с оружием (ремонт, усовершенствование, подбор боеприпасов). Только им под силу изготовить огнемет из тостера и, пардон, сливного бачка. Ребята из ОТО развивают в себе способности телепатов, гипнотизеров и прочих «народных целителей». Итак, общее направление выбрано, но вы все еще зеленый новичок. За три короткие тренировочные миссии ваши навыки разовьются в достаточной для дальнейшей игры степени, и с четвертой миссии начинается уже реальный экшн.

Спросить у лужи, как она докатилась до такого состояния, и понять ее ответ — это одна из головоломок игры.



Одноногий метатель сюрикенов — зрелище «дикое, но симпатичное».


Все-таки есть еще в этом мире вечные ценности. На дворе XXII век, а у нас в руках разводной ключ.



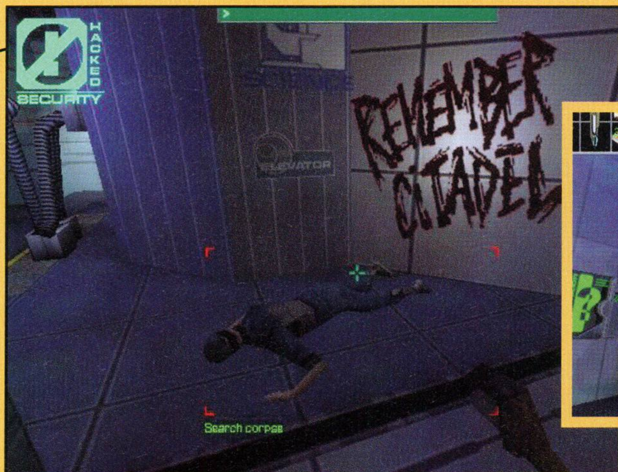
На ход игры самое заметное влияние оказывает конфигурация героя, и как он разбирается с проблемами, которые Shodan не устает создавать. Косморпех, ясное дело, пройдет всюду, поливая окружающее пространство изо всех стволов. Специалист по тайным операциям покопается в мозгах противника — заставит смотреть в другую сторону, погрузит в сон, нашлет страх, а то и просто воспользуется пиро-, крио- или телекинетическими способностями. А космофлотец куда угодно пролезет по вентиляции или, взломав компьютерную систему, откроет нужные двери и отошлет охрану в другое место. При этом вы не ограничены рамками своей специальности и можете пользоваться навыками из двух других областей, но эффективность будет заметно ниже, чем у специалистов в этих областях. Получаемые по мере прохождения очки опыта используются на специальных станциях апгрейда для развития навыков и приобретения новых способностей. Несколько асов из разных областей могут составить единую команду и вступить в схватку с Shodan. Для этого SS2 поддерживает cooperative режим игры вмногером.

Сюжетная линия нелинейна, то есть проходить игру можно как угодно — возвращайтесь на любые уровни, чтобы решить особо хитрую головоломку, не поддавшуюся вам ранее, или подобрать какой-то предмет, показавшийся вам бесполезным при первом знакомстве. В одно и то же время герой в состоянии заниматься выполнением больше чем одного задания: куча мини-квестов, различные конфигурации главного героя, обеспечивающие разные подходы к решению возни-



SS2 использует немного доработанный Dark engine от Thief'a, поэтому общее представление о графике и реальности создаваемого мира можно получить уже сейчас.





Интересно, как это умирающий человек из последних сил сумел написать кровью такое длинное предупреждение?



кающих проблем — вот залог нелинейности. Среди головоломок больше нет геометрических задачек типа «...нарисуй семь ассиметричных кругов, приведенных к одному базису за пять секунд, а иначе...» — примитивных проблем Shodan больше не создает.

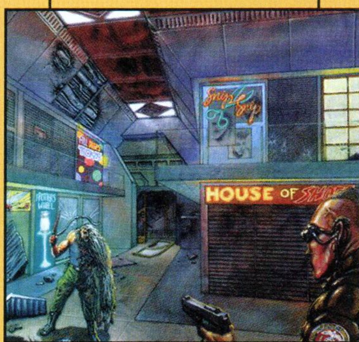
Чтобы максимально сократить сроки разработки проекта, Looking Glass предоставили графический Dark engine, прошедший боевое крещение в Thief'е. Это сразу дает 16-битную графику, обеспечивает поддержку всех мыслимых трехмерных ускорителей, полный букет эффектов — динамичное освещение, взрывы, отражения и т.д. SS2 унаследовал от Thief'а искусственный интеллект, так что враги умеют и патрулировать, и звать на помощь, когда дело принимает нежелательный для них оборот. В игре два режима: по залам и коридорам вы бродите, как в обычных играх от первого лица, а в нужный момент «замораживаете» картинку и мышкой обращаетесь со всеми предметами. Сражения происходят по принципу «навел — нажал» (point & click), но оружейный навык заметно влияет на точность стрельбы. Так, новички могут опустошить весь магазин автомата, сокрушив все, кроме самой мишени. Кстати, об оружии. Ожидается по меньшей мере 14 различных видов, как стандартных, так и оригинальных, типа Viral Proliferator'а — чудо внеземной технологии, стреляющее зараженными всякими вирусами червяками. Авторы обращают особое внимание на то, что все находимые вами стволы будут в разных состояниях. Не надейтесь просто вставить новую обойму и сразу начать стрелять — сперва потребуется осмотреть и при необходимости отремонтировать оружие. Можно даже довести его до ума, увеличив дальность, точность стрельбы или переделав под другой вид боеприпасов. Со временем любая пушка может выйти из строя, и придется либо снова засесть за ремонт, либо искать новую. Представьте, вы возникаете перед врагом, он в ужасе смотрит, как вы нажимаете на спусковой крючок и... oops, осечка! Каждый противник имеет жизненно важные точки, попадание в которые нанесет больше вреда и быстрее выведет его из строя. Но если с человекообразными более-менее понятно, то в какое место робота или бесформенной зверюги следует палить, выясняется только экспериментально.

Из первой серии, помимо основной идеи и главного врага, перешла система электронных сообщений, логов и небольших сценок, возникающих при попадании в определенные области и связывающих отдельные куски в единую картину. SS2 уже зачислен в новый класс игр, основанный Thief'ом и получивший название First Person Sneaker, поэтому крайне важно уметь оставаться в тени и избегать ненужного внимания со стороны различных систем охраны, датчиков, автоматических камер, да и просто солдат противника. Лобовые атаки (как неуемное применение огневой силы, так и слишком частый взлом компьютерных систем) являются возможным, но далеко не самым изящным способом прохождения, поскольку Shodan в таких случаях быстро выходит из себя и посылает в бой все больше зомби, киборгов и других созданий.

Первая часть игры получила неофициальное звание «Лучшей игры, в которую никто не играл» — объем ее продаж оказался существенно ниже ожидавшегося. Сами разработчики оправдывали это тем, что нечуткие геймерские души не осознали всей важности такого подарка (за $80, кстати) и не просекли, что System Shock просто был новым словом во время разгула 3D-шутеров. Посмотрим, как получится на этот раз, хотя очевидный успех Thief'а дает повод для оптимизма. 



Косморпехи уделяют особое внимание работе с оружием. Только им под силу изготовить огнемет из тостера и сливного бачка.





Изрядное количество таких роботов имеется в распоряжении Shodan, и вам часто придется устраивать с ними разборки.



Против лома прием найдется. Посмотрим, что будет делать этот полутруп, когда останется без руки.

Zombie:

Подается
в бокале «Зомби»
(разновидность «Хайболла»)

Компоненты:

- ром Bacardi светлый — 25 мл;
- ром Bacardi золотой — 25 мл;
- ром Bacardi темный — 25 мл;
- ликер Apricot Brandy — 25 мл;
- ликер Tripe Sec — 25 мл;
- апельсиновый сок — 50 мл.

Украшения: 2 тонких соломинки, долька лимона, долька апельсина, долька ананаса, коктейльная вишня.



Большинство из нас имеет представление о том, что такое карточные игры. Очко, преферанс, дурак подкидной-переводной, покер опять же. Мы как бы привыкли к тому, что карты — это такие картонные или пластиковые бумажки, на которых нарисованы буби-черви, которые можно ночью купить в палатке с пивом и расписать «пульку», причем от смены колоды результат меняться не будет. А между тем есть на свете и совсем другие карты. Не топографические, конечно, а тоже игральные, но просто другие. Таро, например. Или такое явление действительности, как collectible trading card game, что можно приблизительно перевести как «игра с коллекционируемыми и продаваемыми картами» (для простоты отныне будем именовать их «искипки»). Об одной из таких игр и пойдет сегодня речь.



Что есть Magic The Gathering и с чем его едят

Хода нет — клади лэнду

Иван Шаров
Ник Скоков

Искипки, как они есть

Искипков на свете существует множество. Наиболее известные — Magic the Gathering, Pickemon, C*2, Netrunner, игры на основе известных «вселенных» — Battletech, Dune, Star Wars CTCG, Star Trek CTCG и т. д. Суть искипков состоит в том, что, как и следует из названия, в карты можно не только играть, но также их коллекционировать, обмениваться и торговать ими. Представляете себе, как можно коллекционировать привычные нам игровые карты с червями-бубями? Конечно, можно искать карты 1782 года, которыми играла троюродная племянница Пушкина. Но если говорить не о подобных археологических раритетах, то всю коллекцию можно запросто купить за 15 руб. в палатке напротив. А вот с искипками дело обстоит совершенно не так: карт тут МНОГО. Например, в MtG просто разных карт за время ее существования выпущено больше 6000, и многие из них сейчас являются раритетами, разыскать которые очень непросто.

Главное для нас, впрочем, то, что этими картами можно играть. И для этого вовсе не обязательно собирать все 6000 с лишним. Просто каждый игрок собирает свою собственную, как правило, уникальную колоду и с ее помощью пытается переиграть всех прочих игроков с их колодами — правила-то на всех одни. Соответственно каждый и играет своей собственной колодой. Благодаря такой системе игра получает вторую, пожалуй даже более интересную, чем сам поединок, стадию: формирование колоды (деки). Чтобы сделать конкурентоспособную деку, надо просидеть над картами не один час. И, конечно, потратить на карты не один доллар... Но игра стоит свеч. Выиграть поединок или турнир на одном умении играть нельзя, главное — иметь удачно подобранную колоду.

Мировым лидером в деле искипков является американская фирма Wizards of the Coast. И стала она таковой благодаря игре Magic the Gathering.



Каждая карта в MtG — произведение искусства. Согласитесь, что эта рожа, например, могла бы занять достойное место в Центре Помпиду.

Суть игры

Magic the Gathering — изобретение американского математика Ричарда Гарфилда (впоследствии полностью перекрасившегося в геймейкера). Основа игры — фэнтези, однако быть фанатом этого литературно-художественного жанра для игры в MtG вовсе не

Для игры в MtG вовсе не обязательно досконально знать все нюансы правил. На каждой карте весьма внятно рассказывается, что и как она делает в игре.



обязательно. По сюжету каждый играющий является мощным магом, а колода карт в его руках — своего рода «спелбук», хорошо знакомая всем любителям компьютерных RPG книга с заклинаниями. Соответственно каждая карта — суть заклинание.

Если упрощать схему, карты в MtG бывают такие: земли, источники маны (о которой чуть позже); монстры (creatures) — создания, способные атаковать соперника или защищать от его монстров; волшебства (sorceries), призванные совершать некоторые дела, например убивать вражеских монстров, заставлять соперника делать нежелательные для него дела, позволять игроку вытянуть дополнительные карты и так далее; enchantments (честно говоря, просто не могу подобрать подходящего русского обозначения) — карты, постоянно воздействующие либо на отдельную карту, либо на игру в целом (например, монстр получает усиление брони и атаки, или переходит под контроль соперника, или все игроки получают каждый ход дополнительную ману и так далее); «мгновенные заклинания» (instants и interrupts — последние по новым правилам, вступающим в силу с июня, должны понемногу прекратить свое существование) — карты, которые обычно играются сразу после каких-то действий оппонента, например синие counterspell'ы, отменяющие действие последней сыгранной карты. Наконец, есть специальный тип карт — артефакты, которые по сути своей являются теми же монстрами и глобальными enchantment'ами, только не имеют цветовой принадлежности.



На «произнесение» (кастование) заклинаний маги-игроки должны расходовать ману, некую магическую энергию, аккумулируемую специальными картами-землями. В MtG мана, а также и сами заклинания бывают пяти цветов — красного ( ), черного ( ), белого ( ), синего ( ), зеленого ( ), а также «бесцветного», вернее, «любогоцветного» (кстати, эта «магическая система» впоследствии не раз использовалась во многих компьютерных играх, наиболее яркий пример из которых — великий и могучий Master of Magic). Магия каждого цвета имеет свои специфические особенности:

Уникальное наименование карты.

Стоимость карты, в данном случае — три любых маны и одна синяя.



Типовое обозначение карты, summon означает то, что это монстр, а Drake определяет тип монстра (в некоторых случаях последнее играет роль).

Дополнительные возможности карты (в данном случае ability новая, а потому в скобках объясняется ее суть).

Имя художника, автора картинки.

Обозначение набора, к которому принадлежит эта карта (в данном случае — Urza's Saga).

Так называемый flavor text, небольшой литературный излишек для ублажения сердец фанатов фэнтези, который имеется далеко не на всех картах.

Обозначение силы и защиты монстра (power/toughness).

Год выпуска набора.



так, черная специализируется в деле некромансии, разложения и во всевозможных unholy-делишках; белая, напротив, стремится к жизнеутверждению и святым делам; синяя характерна антизаклинаниями — картами, способными отменить только что сыгранную карту противника; зеленая магия вызывает толстых лесных монстров; наконец, красная специализируется в области грубой силы и огненного разрушения. Каждое заклинание имеет определенную цену, выражающуюся в мане. Обычно цена эта состоит из цветной и бесцветной маны. Например, карта Pendrell Drake стоит 3♦, что означает 3 бесцветных маны и одну синюю. Как правило, играбельные деки собираются из одного-двух-трех цветов (чаще всего двух), так легче планировать колоду и не возникает ситуаций типа «мана есть, да не того цвета». Впрочем, некоторые профи играют и пятицветными колодами.

Одна партия в MtG называется «дуэлью» — по сюжету это поединок двух могущественных магов. Дуэль делится на ходы, совершаемые магами поочередно. В начале игры каждый маг берет по семь карт, впоследствии в начале своего хода они тянут еще одну из колоды. Сам же ход делится на стадии. Во время хода игрок имеет право выложить одну «землю», накапливая таким образом запас маны для «кастования» заклинаний, а также, собственно, эти заклинания «кастовать», если маны уже достаточно. Мана при этом расходуется (земли «тапаются» — ↷, т. е. поворачиваются боком) и до начала следующего хода того же игрока в обычных условиях не восстанавливается, посему количество произносимых за ход заклинаний ограничено запасами маны и их, заклинаний, ценой. В середине хода игрок имеет право на атаку, с каковой целью тапаются участвующие в ней монстры этого игрока. Соперник может этих монстров блокировать своими монстрами, если они у него есть, или же получать «дэмэдж в репу», что уменьшает размер его жизни пропорционально мощи нападающих монстров (в начале дуэли у каждого мага жизнь исчисляется, как 20). После боя у игрока есть право накастать еще заклинаний, если есть желание и мана, а соперник на протяжении всего хода имеет право кастать инстанты с интерраптами, если он во время своего хода сэкономил ману. Дуэль считается оконченной, когда один из магов получил «в репу» достаточно, чтобы свести уровень его жизни к нулю. Существуют также менее традиционные способы окончания игры, как то: «карты закончились», «надоело» (сдаюсь), десять ядовитых «каунтеров» (счетчик, врубающийся при получении «в репу» от специальных монстров).



По сюжету каждый играющий является мощным магом, а колода карт в его руках — своего рода «спелбук», хорошо знакомая всем любителям компьютерных RPG книга с заклинаниями. Соответственно каждая карта — суть заклинание.



Как вы уже смогли догадаться, главнейшим боевым типом карт являются монстры, ведь в большинстве случаев именно они приводят к «смерти» одного и победе другого мага. Итак, монстры — это не просто карты с изображениями злобных лесных «вурмов» или гнилых регенерящихся зомбей с циферками силы атаки и защиты. У монстров есть еще целый набор разнообразных «возможностей» (abilities). Самой главной является, пожалуй, Flying. Летучие монстры обязательно должны быть в уважающей себя колоде, ибо они могут быть заблокированы только другими летучими гадами или специальным типом монстров — пауками. Соответственно, если у одного игрока есть летучий друг (тот же Pendrell Drake, например), то нелетучий соперник его практически неизбежно будет получать «в репу» ежеходно на 2, пусть он даже обложится монстрами нелетучими. При этом способность к полетам не мешает таким существам оборонять вас от гадов ползучих и бродячих. К другим опционным возможностям относятся Banding (способность объединяться в банду, считающуюся одним монстром с суммированными показателями), Trample (способность переносить остатки ударной силы с добитого блокера на его хозяина), Shadow (бяка такая, чем-то напоминающая Flying, только существа с тенью не могут обороняться от существ без оной) и ряд других.

Летучие монстры обязательно должны быть в уважающей себя колоде, ибо они могут быть заблокированы только другими летучими гадами или специальным типом монстров — пауками. Соответственно, если у одного игрока есть летучий друг, то нелетучий соперник его практически неизбежно будет получать «в репу» ежеходно.

Карты, выпуски, редакции, наборы

Разумеется, Wizards не сразу так взяли и напечатали все 6000 с лишним карт. Сперва, в 1983 году, карт было чуть меньше трех сотен, и назывался выпуск (или редакция) Alpha. Сейчас настоящие карты из «Альфы» стоят у коллекционеров денег... Карты разошлись с жуткой скоростью, игра мгновенно стала хитом, и вслед за «Альфой» появилась «Бета». Ну и дальше пошло-поехало.

Карты MtG официально выпускаются в «редакциях» и «наборах». Редакции (editions) являются как бы базовым набором карт, который является стандартом до выхода следующей редакции (разумеется, карты прошлого выпуска действительны и потом, но вот некоторая коррекция правил обычно происходит именно с выходом редакций). Ныне последней является пятая редакция (Fifth Edition), перед ней соответственно была четвертая, а также «Альфа» (нулевая), «Бета», Unlimited и Revised (скоро выходит редакция шестая, с которой грядет небольшое изменение правил; как только она выйдет, мы обязательно посвятим ей пару полос).

Наборы (expansions) являются расширениями редакций, не вносящими серьезных корректив в правила, но позволяющими Wizard'ам заработать лишние немеряные деньги. Самым первым набором были Arabian Nights, вышедшие в декабре 1983 года, после чего было еще 15 отдельных наборов (последний из них — Urza's Legacy), не считая специфических приложений. Наборы характерны несколько меньшим, как правило, числом карт, чем в основных редакциях; в некоторых наборах не бывает стартеров (и соответственно нет карт-земель), и все наборы имеют собственный отличительный знак.

Будучи collectible, все карты также различаются по степени распространенности на редкие (rare), нечастые (uncommon) и обычные (common). Соотношение всех трех типов в каждой редакции и наборе примерно равное (например, 100 rare, 100 uncommon и 100 common), однако в тираже... Редких карт печатается весьма немного, а обычных — полно. Как правило, по игре редкие карты обладают какими-то уникальными особенностями, например делают совершенно нехарактерные для своего цвета дела. В последних наборах степень редкости карты можно определить по знаку набора — золотой



цвет означает rare, серебряный — uncommon, черный — common. В некоторых специфических наборах редких карт не было.

Типы колод

Что нужно иметь для того, чтобы начать игру? Представление о правилах, желание и собственную колоду. Считать, что на сбор одной играбельной колоды надо затратить кучу денег, неправильно: специально для безденежных начинающих фанатов MtG Wizards of the Coast заботливо сделали специальный тип колод — преконстрактед. Собственно, карты в магазине в фирменном виде можно купить в следующих наборах:

Считать, что на сбор одной играбельной колоды надо затратить кучу денег, неправильно: специально для безденежных начинающих фанатов MtG Wizards of the Coast заботливо сделали специальный тип колод — преконстрактед.

Starter ($9) — несмотря на многообещающее название, стартер не позволяет вот так взять и начать играть в MtG. Реально это просто набор из 60 случайных разноцветных карт: 3 rare, 9 uncommon, 26 common и 22 земли. Собрать из одного стартера полноценную колоду невозможно. Единственная серьезная причина называть стартер стартером — это наличие в нем книжечки с правилами MtG.



Tournament Pack ($10) — новая форма стартера, которая впервые появилась вместе с набором Urza's Saga. Отличие от стартера состоит в том, что в Pack'е 75 карт, стоит он соответственно на $1 дороже и в коробке нет правил. По сравнению со стартером, в Pack'е добавлена одна uncommon-карта, земли и несколько «коммонов».

Booster — набор из 8 ($1,5), 12 ($2,5) или 15 ($3) карт. Распределение по редкости таково: 8 — 2 uncommon, 6 common; 12 и 15 — 1 rare, 3 uncommon, 8/11 common. Бустеры — основной источник карт у серьезных игроков, по крайней мере основной общедоступный источник, обмены и покупка отдельных карт не в счет. Раньше, когда у всех было много денег, люди просто сразу после выхода очередного набора покупали бустерпак (коробку с 36 бустерами). Теперь денег стало меньше, жить стало веселей...

Preconstructed Deck ($10) — готовая к игре колода. Хитрые дядьки из Wizards of the Coast денно и нощно сидят, тестируют новые наборы с тем, чтобы придумать под каждый по четыре умных и красивых деки и обозвать их преконстрактедами. Преимущество таких колод в том, что ими можно сразу же начинать играть и при этом, в определенном смысле, быть на высоте (обычно преконстрактед бывает сильнее собранной неопытной рукой колоды из двух-трех стартеров). С другой стороны, использование преконстрактедов в их изначальном виде лишает вас фактически самой интересной части игры MtG: конструирования собственной колоды. Впрочем, проще и зачастую продуктивнее собирать свою колоду на основе именно преконстрактедов:

под конец подобного перебора карт иногда уже не остается не только карт из преконстрактеда, но меняется даже стратегия колоды... Соотношение земель и карт в преконстрактедах всегда разное, но обязательно наличествуют две редкие карты. Существует также специфический вариант преконстрактедов — колоды победителей и призеров международных чемпионатов. Не стоит, впрочем, думать, что, купив такую колоду, вы станете великим игроком. Во-первых, вы лишаете себя удовольствия от изобретения деки, а во-вторых, колода, победившая один чемпионат, с треском провалится в первом же туре другого: большинство серьезных игроков имеет тенденцию делать выводы... Ну и, наконец, на рубашках карт из «чемпионских» колод ясно сказано, что они собой представляют, и использоваться они могут только в тренировочных целях (на турнир с такой не пустят, и в колоду такие карты вам включить не удастся).

Наконец, чтобы начать играть, рекомендуется иметь также специальные 20-гранные игральные кости (полезно для подсчета жизни) и «каунтеры» (монетки, фишки или еще что угодно в большом количестве), их можно класть на карты, считать жизни и т. д. Во избежание преждевременного износа карт можно прикупить deck-protector'ы — пластиковые конвертики ($3 за 100 штук).

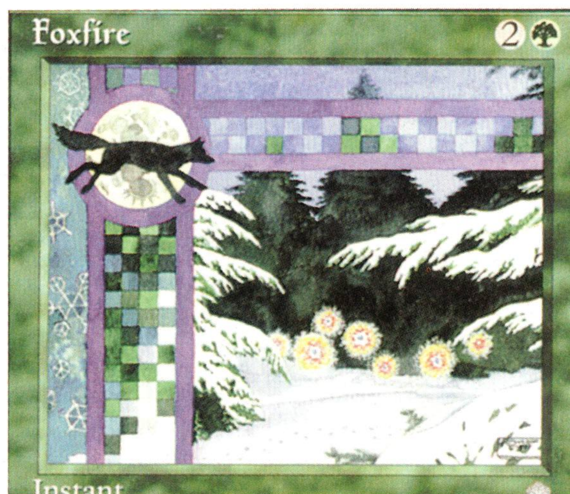
Как научиться играть?

Классический способ, рекомендуемый Wizard'ами. Купите **Portal Demo Game. Portal** — это специальный



слегка упрощенный набор MtG для начинающих. Demo Game означает то, что вы купите не просто карты, а еще и подробные инструкции к ним вместе с примером игры, расписанной по ходам и действиям. Недостаток этого способа лишь в том, что карты, сделанные специально для набора Portal и не перепечатанные в других наборах, не являются tournament playable, так что вряд ли пригодятся вам впоследствии, если вы будете играть в серьезных турнирах. Для справки: таких карт в наборах Portal и Portal Second Age примерно от половины до двух третей.

Preconstructed decks. Идем в магазин, покупаем пару готовых колод (preconstructed deck) и стартер базового набора (в нем есть правила), берем друга/подругу и начинаем играть. Вполне хороший и увлекательный способ, но на случай непонятных ситуаций,



не объясненных в правилах, все же лучше иметь знакомого, которому можно позвонить и спросить: как оно должно быть. А непонятные ситуации рано или поздно точно возникнут, поскольку только два файла толкований того, что как понимать, занимают 2Мбайт. Разумеется, читать все это подряд смысл имеет только в случае, если вы собрались на международный турнир по MtG, да и то сомнительно.

Компьютерный Magic the Gathering. Достоинства: компьютерные игры всем привычны, и освоение их обычно особого труда не составляет. Более того, в данном случае компьютер рьяно следит за правилами, и никакие жульничества, за исключением программистских ошибок MicroProse, вам не доступны. Также игра имеет встроенный help и книжку с довольно подробным описанием. Кстати, ряд фирм, торгующих фирменным software, распродает последнюю версию MtG от MPS по вполне доступной цене порядка $15. Недостатки: в процессе игры у вас не вырабатывается полезная привычка следить за правильностью выполнения фаз игры, а взамен вырабатываются две дурные. Одна — тапать земли и платить ману после кастования заклинаний, а не до, как положено по правилам. Вторая — вы привыкаете играть картами довольно старых редакций, которые затруднительно найти в реальной жизни, более того, компьютерная версия не признает турнирных ограничений, что тоже не лучшим образом влияет на образ мышления при составлении колод.

И, наконец, наиболее правильный способ — **найдите того, кто неплохо умеет играть в MtG** и попросите научить вас. Достоинства: вас сразу научат все делать правильно. Недостатки: не всегда можно найти хорошего игрока в Magic с достаточным количеством свободного времени.

В процессе игры в компьютерный Magic the Gathering у вас не вырабатывается полезная привычка следить за правильностью выполнения фаз игры, а взамен вырабатываются две дурные. Одна — тапать земли и платить ману после кастования заклинаний, а не до, как положено по правилам. Вторая — вы привыкаете играть картами довольно старых редакций, которые затруднительно найти в реальной жизни.



Турниры

Организация, во всем мире проводящая турниры, называется DCI — Duelist Convocation International.

Радостная весть для жителей Москвы и окрестностей: с апреля 1999 года проводимые ежесубботне в ДК строителей турниры стали официальными, DCI-rated. Это значит, что, поучаствовав в нем, вы получите свой собственный статус в международной MtG'шной лиге, который будет выражаться в рейтинге.

Существует четыре основных типа турниров: Classic, Extended, Standard и Limited. Первые три типа относятся к категории Preconstructed — вы приходите со своей колодой, составленной заранее, которой в течение всего турнира и играете. Колода должна удовлетворять указанному типу турнира по набору карт и состоять из 60 и более карт. Также вам разрешается иметь sideboard — 15 карт, которые могут помочь в игре против каких-либо специфических типов колод. Формально sideboards — это просто 15 карт, которые можно добавить в свою колоду после первой игры с новым партнером, вынув из нее взамен какие-либо менее нужные в данном случае карты. Общее число карт в колоде при этом должно остаться неизменным.

Classic (Type I) — разрешены практически все карты, кроме очень немногих, которые существенно дисбалансируют игру. В основном это редкие карты, которые были выпущены в самых ранних наборах, когда Wizards еще не очень представляли себе, что может оказаться опасным для игрового баланса. Часть подобных карт отнесена к категории Restricted — в колоде может быть не больше одной такой карты (обычное ограничение на одинаковые карты, кроме «базовых» земель, — 4).

Standard (Type II) — наиболее свежий набор карт. На сегодня это наборы Tempest, Stronghold, Exodus, Urza's Saga, Urza's Legacy и последний из выпущенных базовых наборов — 5th Edition.

Extended — нечто среднее между Standard и Classic. С одной стороны, этот тип не так ограничен по набору карт, как Standard, с другой же стороны, все наиболее редкие и дорогие карты (дороговизна — не пустой звук, набор из девяти наиболее сильных карт Power Nine стоит в среднем более $1000) не попали в этот турнирный тип.



Limited — эти турниры наиболее сильно отличаются от всех предыдущих. Вы не приходите со своей заранее сделанной колодой, а в начале турнира получаете некоторое ограниченное количество карт, из которых и пытаетесь сделать работоспособную колоду. У этого вида турнира бывает несколько подтипов, наиболее известные — Sealed Deck, Draft и Rochester Draft. Расскажем о них по порядку. **Sealed Deck** — вы получаете один стартер и два бустера. Из этих карт (плюс пять дополнительных базовых земель по вашему выбору) вы и конструируете свою колоду. **Draft** — участники турнира получают по три бустера. Все садятся за стол в группы по 4–8 человек. Каждый открывает один бустер, берет из него одну карту на выбор, остальное же передает соседу слева. Так продолжается по кругу, пока карты не закончатся. Потом берут следующий бустер, и процедура повторяется. Получившиеся 45 карт по окончании draft'а — это то, из чего вам придется составлять колоду. Земли вы получаете любые в любом количестве. Этот тип наиболее популярен в России, поскольку он наиболее дешев и при этом позволяет создать относительно неплохую колоду (например, по сравнению с Sealed Deck). **Rochester Draft** — открывается бустер или стартер, и его содержимое выкладывается в центре стола для обозрения участни-



ками, потом в некотором циклическом порядке игроки подходят к столу и выбирают по одной карте. Так раздаются все бустеры/стартеры. В результате каждый игрок получает примерно столько же карт, что и в обыкновенном Draft'е, но способ несколько другой. Во всех limited-турнирах отсутствует ограничение «не более четырех одинаковых карт в колоде», стандартно принятое во всех preconstructed-типах. Sideboard'ом являются все остальные карты, не вошедшие в колоду, и ограничение обмена карт с sideboard один в один также снимается.

Радостная весть для жителей Москвы и окрестностей: с апреля 1999 года проводимые ежесубботне в ДК строителей турниры стали официальными, DCI-rated. Это значит, что, поучаствовав в нем, вы получите свой собственный статус в международной MtG'шной лиге, который будет выражаться в рейтинге. До сих пор с такими целями народ ездил в Швецию и разные прочие сопредельные страны, а теперь все стало лучше и дешевле. Подробнее информация о турнирах — на сайте www.mtg.ru, а для Internet-необеспеченных скажу, что участники собираются каждую субботу в 10.00 утра в центре зала метро «Измайловская». Кстати, на турниры допускаются зрители, так что если вы хотите составить более подробное представление о сути MtG, приходите.

Ну и напоследок дадим несколько полезных адресов с информацией:

www.wizards.com — сайт компании Wizards of the Coast, авторов игры;

www.mtg.ru — российский MtG-сайт;

www.thedojo.com — весьма примечательный on-line-журнал по MtG с кучей статей и ссылок;

www.crystalkeep.com/magic/index.html — сайт с весьма обширными объяснениями и разъяснениями по правилам;

mox.perl.com — on-line-каталог всех карт с разъяснениями непонятков по правилам.

Символы © Wizards of the Coast.



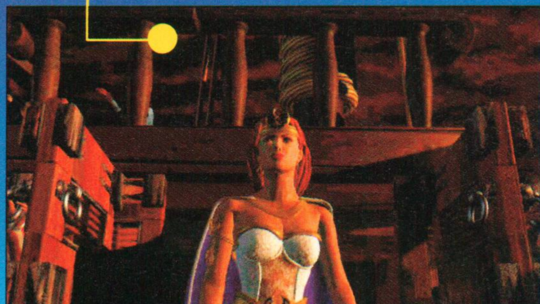
МЕГАХИТ

Здравствуйте, дорогие читатели!
Добро пожаловать в мир Мега Игр. Игр для вас, не каких-то там шалунишек-игрунков, а для настоящих Мега Геймеров, со всех возможных очень больших букв.
В игровом мире опять перестановки, в этом месяце он покоится на новых трех китах. (Вот, даже каламбур получается — МегаХит-МегаКит...). Мир этот крайне нестабилен, зачастую революционен, загадочен и всегда нов. Здесь мы размещаем игры, в которые надо играть по определению, живые вехи новейшей истории, чудеса самого юного, самого демократичного сегодня искусства. Великого искусства виртуальной жизни.
И не нужно корить меня за громкие слова. Я говорю вам чистую правду, а правда имеет право звучать громко!
Итак, на следующих страницах вы встретитесь с играми, которые мы, MegaGame, считаем эпохальными, заслуживающими самого пристального внимания и самого полного прохождения. Играя в них, радуешься тому, что живешь, тому, что имеешь возможность играть, мечтать и жить в мечте. Киты, столпы и творения...



В этом выпуске:

Heroes of Might & Magic III



Heroes of Might & Magic III. Heroes of Might & Magic III. Ну что тут сказать? Все и так ясно — эта игрушка стала мегахитом задолго до своего рождения. Как будут (верю, что будут!!!) мегахитами все последующие части. Это не пророчество, это аксиома.



X-Wing Alliance



Starsiege



StarSiege. Старая идея — битва роботов, но как это сделано! Как мне этого не хватало еще со времен тех, истинно великих, эталонных Мехкоммандеров. Что ни говори, Сьерра точно знает, что Геймеру нужно для счастья. Даешь больших и железных!!!

X-Wing Alliance. Сильно я уважаю Джорджа Лукаса. Этот великий человек и режиссер никогда не успокоится, он так и будет, по-видимому, подвергать атакам души поклонников «Звездных Войн». Что не игра, то удача, вот и на этот раз осечки не случилось. Сегодня мы представляем на ваш суд впечатления поклонника Империи, сыгравшего за повстанцев. Заинтересовались?

Возвращение героев
Часть третья

HEROES III OF MIGHT AND MAGIC
THE RESTORATION OF ERATHA

Василий Балуев

Паспорт

Heroes of Might and Magic III: The restoration of Eratha

Жанр: Пошаговая стратегия
Разработчик: New World Computing
Издатель: 3DO

URL http://www.nwcomputer.com

Системные требования:
ОС: Win95/98
Процессор: P 133 МГц
RAM: 32 Мбайт
CD-ROM: 4X

...Демон Антоглинок мягко покачивался в седле, с отвращением вдыхая свежий запах леса. Ах, где они, родные пещеры, где этот приятный дух прогоревшей серы и кипящей смолы? Если бы не повеление хранителей подземелий, он ни за что не оторвался бы от своей дипломной работы, но ведь кому-то нужно защищать родину. Что такого в захвате совершенно беззащитного города? Тем более, что у него вполне уже хватало практического опыта для завершения диплома, удалось даже собрать несколько редких артефактов.

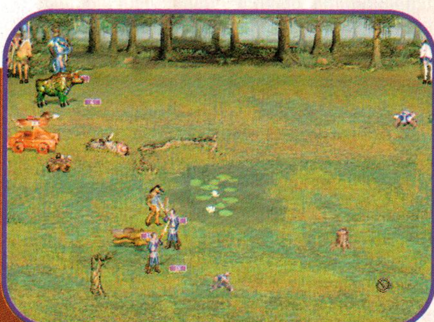
Башни города уже показались над лесом, когда чуткий нос демона уловил перемену в окружающем воздухе. Ветер принес новый запах, тревожащий и опасный. Отряд вышел на опушку леса.

Самые наихудшие подозрения демона подтвердились. Отрезая их от стен замка, в поле стояла армия противника. Ветер лохматил густые гривы кентавров, боевые гномы поблескивали стальными кувалдами, а в небе носились пегасы, оседланные всадниками.

Отступать было поздно, и демон решил принять бой. По его знаку вперед двинулись несколько десятков церберов, скаля пасти на всех своих трех головах, плеточники обходили противника слева, волоча веревочные концы своего страшного оружия по траве.



Ты на кого наехал? Быков — на шашлык, ящериц — в Китай, а собак откормить и в Корею. Решим продовольственную программу.



Виноват, ошибочка вышла. Похоже, шашлыка сегодня не будет, а восточные друзья лягут спать голодными.

Через несколько минут стало ясно, что битва пошла совсем не так, как было задумано. Церберы вяло отбивались от гномов, окруживших их со всех сторон, а волна кентавров смела плеточников и уже неслась к холму, на котором возвышался сам Антоглинок. Верным рыцарям вряд ли удалось бы надолго сдержать напор этих парнокопытных, поэтому демон принял единственно верное на тот момент решение. Он развернул своего коня и, приказав Черным рыцарям держаться до последнего, рванулся в лес.

Но уже через несколько минут бешеной скачки он понял, что уйти не удастся. Противник применил свою самую страшную магию под странным названием «Лоадгаме». Окружающий лес завертелся вокруг бедного демона, и он снова увидел себя на вершине холма. Все повторилось с самого начала.

Пытаясь обмануть судьбу, он раз за разом менял тактику боя, но это не спасало. Он снова скакал через лес и с неумолимостью времени оказывался на том же холме. Зачем они это делают? Ведь они же отстояли город.

Когда он в восьмой раз очутился на том же месте, нервы демона не выдержали, и он бросился в лес, не дожидаясь начала битвы. Но и это не помогло. Магия противника оказалась сильнее.

В девятый раз он с тоской смотрел, как погибают его солдаты под кувалдами гномов и копьями кентавров. Уже ничто не волновало его, даже собственная судьба. Наконец он остался на вершине холма один, окруженный разгоря-



Ничего, что по всем параметрам отстал, зато у меня городов больше.



Как мало нужно человеку для счастья. Пару замков да сотни три лучников.



Ничего, что в карманах пусто. Вокруг столько добра — хватай, что плохо лежит. Главное, чтобы гвоздями не прибили.

ченными боем врагами. И тогда к нему вышел полководец противника. Демон упал на колени и вскричал: «Скажи мне, зачем все это?»

Эльф усмехнулся, показав острые зубы, и произнес: «Тут до меня слухи дошли, что ты с собой массу полезных вещичек носишь. Делиться надо».

И прежде, чем холодная сталь эльфийского меча отделила его голову от плеч, Антоглинок успел почувствовать шарящие по карманам руки гномов и закричал: «Мародеры!!!»

История продолжается

Ура! Гип-гип ура! Троекратное ура! Физкульт-привет... Хотя нет, это уже совсем из другой оперы. Наконец-то, Герои снова с нами. Пожалуй, последние несколько месяцев, начиная где-то так с католического Рождества, были пронизаны одной-единственной мыслью: скоро выйдет HMM 3. Хочется сказать слова благодарности издателям (именно издателям, а не разработчикам, хотя и тем может что-то достаться), что они не устроили из любимой великим русским народом игры очередной затяжной проект. Игра вышла почти в обещанный срок.

Похоже, я знаю, почему в России так любят HMM. Ведь судьба этого мира очень похожа на нашу собственную. Смотрите сами, постоянные нашествия, борьба за власть и попытки проникновения из-за границ, которые практически на замке, а также возможность тащить все, что плохо лежит. Все вокруг колхозное, все вокруг мое. Надо только иметь достаточно сил и средств, чтобы отогнать охрану. Можно и не отгонять, но тогда придется делиться. Но жители мира HMM всегда, как и мы с вами, поняв, что враг уже у порога, поднимаются могучей волной народного гнева и сметают захватчиков. Кто к нам с мечом придет, тот уйдет без меча, щита и доспехов. Честь им и слава. И нам тоже. А потом все сначала.

Давайте вернемся немного назад, когда Энрофом еще правил король Айронфист. Вы помните эти славные времена? Наверняка ваше кресло еще чувствует судорожное ерзание по нему вашей кормовой части, а мышка до сих пор с ужасом думает о новых километрах пробега по коврику.

В результате массированных боевых действий и правильной экономической политики правда восторжествовала. Но через некоторое время король пропал, и тогда два его сына начали делить трон. Но на одном кресле, как известно, двумя задницами усидеть куда сложнее, чем одной на двух сиденьях. А потому страна разделилась на два лагеря, и началась гражданская война. Ох, и времечко было. Воюешь за Роланда, потом Арчибальд тебе предлагает более выгодные условия работы, но ты, скрипя зубами, остаешься верным своему повелителю. И что в результате? Правда, как всегда, восторжествовала. Иногда даже жалко силы Зла становится. Бьются они, бьются, тратят силы и фонды, а толку никакого.

Но равновесие мира не приемлет торжества той или иной стороны. Сын короля Айронфиста повторяет судьбу своего венценосного папаши, оставив свою жену Катерину и сына Николая в одиночестве. Это у них, видать, семейное. Но Катерина, как истинно русская женщина (имя-то какое!), не стала ждать гулящего супруга со скалкой, а снарядила корабли и отправилась домой, в королевство Эрафия. К маме и папе. Что-то мне это напоминает.

Но судьба-злодейка не дала ей стать «лучом света в темном царстве». Еще издалека она увидела дым, клубящийся над родным домом. Эрафия лежала в развалинах, повсюду носились толпы чудовищ, пожирая друг друга и первого встречного. Злобные Хранители подземелий (Dungeon keepers?), узнав, что женщина-валькирия (смотри вступительный ролик) покинула страну, вышли из своих пещер и устроили разгул страстей.

И на развалинах города своих царственных предков Катерина поклялась найти виновных и наказать кого попало. Чем и занялась в свободное от строительства родового гнезда время, заставив нас снова ерзать по креслам, возить мышками по коврикам и скрипеть зубами в бессильной ярости. Спасибо ей, знает, что надо настоящему русскому человеку.

Сюжет. Отсутствие наличия.

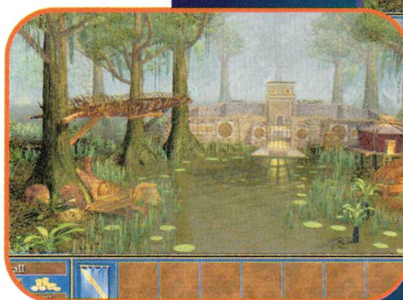
Странное дело. Первая и вторая части игры обладали каким-никаким, но сюжетом. Особенно вторая, вот уж где мысля за мыслю заскакивала и мыслей погоняла. Даже интересно было смотреть промежуточные ро-

HMM 3. Тактико-технические характеристики

- Играть стало если не веселее, то красивее уж точно. Все-таки молодцы там сидят, в Нью Волд Компутинг, умницы. Не меняя практически ничего в целом, умудряются изменить детали так, что игра становится совершенно другой. С одной стороны посмотришь — середина 90-х. С другой глянешь — конец века. А сверху-сбоку — так и вообще начало нового тысячелетия.

- Что-что вы там бормочете? 3Dfx? Какой такой три дэ эф икс? Нет таких. И без них тут тесно. Нормальные люди уже давно на S3 играют, без всяких там ускорителей. Я понимаю, что русские любят быструю езду, еду и игру, но ведь иногда подумать хочется (и не только спинным мозгом). Разработчики сделали вполне приличную графику, обойдясь без всяких новомодных штучек. Причем все персонажи анимированы, города и пейзажи выглядят как живые. Единственное, чего так и не удалось добиться, так это трехмерного ландшафта, чтобы спрятаться в овраг и тебя никто не увидел. А на кой он нужен? Вот в Mith он есть, и что, игра от него лучше становится? Ничего подобного, игра — она, как доллар, который в любом случае стоит ровно доллар, и навешивай на нее, не навешивай всякие прибамбасы — лучше или хуже не станет. Да и без этого все выглядит вполне трехмерным.

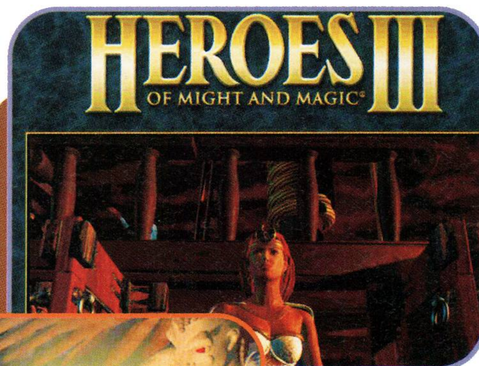
Если чего-то не хватает, то это всегда можно купить. Или украсть.



А города-то стали симпатичнее. В таком и жить приятно, главное, калоши не забывать одевать, а то ноги в болоте промочить можно.



Ну, наконец-то. Мы так долго ждали этого момента, что почти забыли, КАК это должно выглядеть.



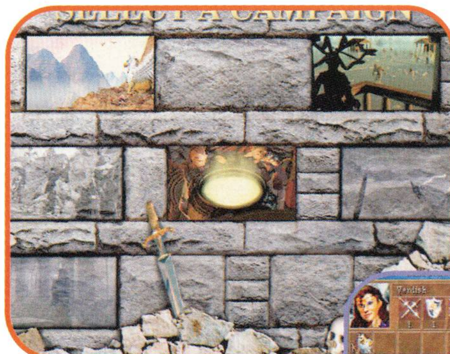
Амазонки на тропе войны. Была, помнится, и на Руси такая баба, супротив Наполеона в партизаны пошла.

Три красотки над котлом собрались вечерком.



Если бы количество зданий можно было переводить в качество, то город был бы неприступен.

лики, что совсем несвойственно для стратегий. Ведь именно в них и заключался смысл следующего задания. А нелинейность сюжета? Где еще такое можно было встретить, чтобы в зависимости от выбора из-



При всем богатстве выбора другой альтернативы нет. Можно играть, а можно не играть.

менялся весь ход последующих событий? Только в HMM 2. И вот снова пришла весна, расцвела капуста, и из туманного заморского далека вернулись герои. Только что-то с ними случилось. Наверно, ветер странствий выдул последние мозги из под стальных шлемов.

Про отдельные сценарии я вообще молчу, там и так все ясно. Копать от забора до заката. Но кампании, кампании-то? Это что ж такое делается? Есть три кампании всего из трех сценариев. Но вот что интересно: один сценарий играешь за войска королевы, другой — за противников, а третий — вообще непонятно за кого. Что дальше-то будет? Не знаю, как тут по поводу нелинейности, может, это она именно такой и быть должна, но вот при ее наличии единый сюжет у кампаний отсутствует напрочь. Обидно однако. Да и маловато будет.

Баги и фенечки

Не знаю, как вам, а мне эта великая игра напомнила не менее великое произведение дядюшки Гейтса. Ага, по загоревшимся глазам ясно, сообразили. И не надо кричать «мастдай», «сакс».

Не о том я. Вместо того, чтобы довести игрушку до логического завершения и отсутствия багов, господа из NWC каждый год принялись выпускать новую версию. Не дело это. Вон у Sir-tech поучитесь. Сколько они уже обещают выпустить



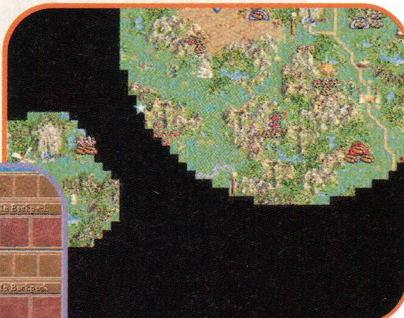
Кто крутее всех на свете? Не, тут не светит, не то зеркальце.



Вот попала, так попала. Тут никакая магия не спасет.

полноценный Jagged Alliance 2, а воз и ныне там. Игру нужно ждать, обкусывая ногти до локтей и вырывая волосы из груди (для тех, у кого они есть). Я не говорю о том, что от выхода одной части игры до другой должна проходить жизнь целого поколения, чтобы потомкам было о чем вспомнить. Но уж доделайте хоть одну часть до конца.

А что получается? Заметьте, в каждой новой версии чрезвычайно улучшается графика, увеличивается дерево upgrade, и усложняются алгоритмы действий. И, что самое главное, добавляется то, что в предыдущей части просто бросалось в глаза и требовало немедленного дополнения. Пример? Пожалуйста.



Широка Эрафия, а отступать некуда. Правильно, нечего было от мужа бегать.

Немало тяжеловесных исконно русских выражений попадало на головы разработчиков, когда в HMM 2 геймеры обнаружили отсутствие возможности разделения отрядов. Это же уму не растяжимо, забыть вложить такую функцию. Вот и приходилось бегать с отрядом в несколько тысяч крестьян вместо того, чтобы разделить их на два отряда. Или распределение ресурсов. Как играть в мультиплейере, когда не можешь передать своему союзнику, погибающему от финансового

HMM 3. Тактико-технические характеристики

- Забросив создание сюжета, разработчики обратили больше внимания на процесс боя и строительство. Теперь в игре восемь видов городов, где множество возможностей улучшения и upgrade. Каждый вид имеет два типа героев — один сильнее в магии, а другой все больше на кулачках. Но это вовсе не мешает накачке и того и другого до уровня Супермена.

- Если чисто математическим путем вы умножите количество городов на количество видов героев, то получите всего 16. Причем у каждого не только свои магически-ударные характеристики, но специфические умения, наклонности и предпочтения. Прямо-таки Might&Magic получается, только без генерации персонажей.



Хорошо, когда можно выбирать среди нескольких героев. Особенно, когда есть на что.

- Изменилась и боевая техника. Теперь, кроме привычной баллисты, вас будут сопровождать медицинская палатка и тележка с боеприпасами для особо скорострельных юнитов. Их можно прикупить в городах или в отдельно стоящих магазинчиках.



Вот теперь можно и в атаку. Первым делом — повысить рождаемость, а дальше бог войны рассудит.

HMM 3. Тактико-технические характеристики

- Значительно увеличилось количество артефактов, аж за сотню перевалило, так что теперь совсем не обязательно обвешивать одного из героев, чтобы создать «живой таран», обделяя остальных. На всех хватит. Тем более, что артефакты теперь можно не только подбирать в поле и отбирать у противника, но и купить. Для этого в одном из городов существует специальное здание под названием Artifact Merchants. Если же в ваших городах такой полезной постройки нет, то можете побегать вокруг и обязательно обнаружите Черный рынок. Там вы не встретите белозубых продавцов в широких кепках или мрачных личностей с бритыми затылками и оттянутыми подмышками. Просто «товар-деньги-товар».
Куда шире стал выбор заклинаний и юнитов. Последние вообще превзошли все ожидания, таких уродов нигде не увидишь. Противник должен сдаваться, только взглянув на них. Что часто и случается, особенно когда в состав армии входит пара десятков древних мамонтов, похожих на вставших во весь рост саблезубых медведей.

- Забавно, но теперь практически невозможно победить только с помощью грубой силы или мощной магии. Мне, например, однажды попались два артефакта: наручники и магический шар. Браслеты не дают сбежать с поля боя ни вам, ни вашему противнику, а шар исключает использование любой магии. Набираешь огромную толпу воинов, отлавливаешь мощного мага противника и грабишь. Очень удобно. Если же ситуация обратная, то всегда можно перезаписаться, сложить эти артефакты в мешок, и они не помешают покинуть бой в удобное время. Причем иногда бывает даже так, что противник, поняв, что победа превращается в пиррову, сам предлагает вам энное количество золотых только за то, что вы быстренько сбежите и не будете загораживать проход.

НММ 3. Тактико-технические характеристики

● Появились артефакты, пригодные только для использования за стенами городов. Обзаведясь таким, вы сможете только своим присутствием увеличить рождаемость войск. Свечку будете держать, наверно.



Где бы столько денег взять, чтобы армию собрать?

● Ультимативный артефакт, в поисках которого приходилось перекапывать половину страны, закончил свое существование, уступив место Святому Граалю. Для него разработчики даже создали в каждом городе специальное здание, и в зависимости от вида города он будет выполнять особые функции.

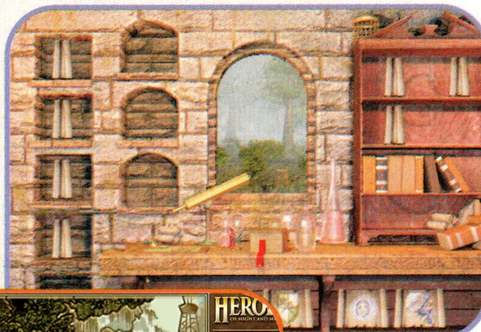
и сырьевого кризиса, часть своих фондов и пару бревен?

Слава NWC! Слава! За несколько лет существования игрового проекта они, наконец-то, исправили эти ошибки. Теперь осталось только догадаться добавить еще несколько функций и от игры за уши не оттянешь. От нее и сейчас-то не очень оторвешь. Мне, например, для того, чтобы поиграть в НММ, приходиться делить клавиатуру со своей девушкой, иначе придется читать книжки, с тоской поглядывая на монитор.



Махнемся не глядя? Котов в мешках, испанские сапоги и мечи-кладенцы не предлагать.

Не знаю, как вам, а мне хотелось бы, чтобы в игре можно было двигать армии без участия героя. Что это за армия, если она без командира не только пройти от города до города не может, но даже и постоять, перегораживая проход. Почему бы не встроить функцию отделения овец от козлищ, выставлять кордоны на дорогах и играть в свое удовольствие? Господа разработчики, прислушайтесь, я ведь тоже часть гласа народного.



А вот магическая башня как была пятиэтажной, так и осталась. Понастроили хрущевок...



Где-то там он, под этой картинкой закопан. Такую карту бы да всем участникам Крестовых походов. Глядишь, половина из них в живых бы осталась. Или там Гроб Господень фигурировал?

Единственная радость, что разработчики из NWC не взяли на вооружение самый главный принцип дядюшки Билли: выпускай, что готово, а там сервис-паками отобьемся. Представляете, как выглядела бы тогда игра? Нашли баг или недоделку — сервис-пак на сайт. Качайте, уважаемые. Это не смешно, есть ведь игры, не будем показывать пальцем, разработчики которых именно так и поступают. Спасибо вам, уважаемые NWC, что не дожили мы до такой жизни. Но и выпускать новые версии, чтобы исправить старые ошибки, — это тоже не выход.

В связи со всем вышесказанным возникает мысль: во что же превратится четвертая часть знаменитой эпопеи? Здесь может быть сразу несколько вариантов. Судя по наметившемуся наклону в сторону параметров главных персонажей, разработчики могут склониться в сторону явного совмещения НММ с ММ. То-то смеху будет. Мало того, что количество героев уменьшится до четырех, так за каждым из них еще целая толпа юнитов по полям и подземельям бегать будет. В то же время сюжет игры себя явно изжил (особенно это видно по третьей части), а потому может случиться так, что мы вовсе не увидим продолжения. Может, оно и к лучшему. Возможно, логическим продолжением станет некая RPG-подобная игра по мотивам серии. Вот только одна просьба к разработчикам: не соблазняйтесь кажущимся успехом рекламной кампании Baldur's Gate. Не надо низводить героев до уровня кухонных тараканов. Берите лучше пример с Fallout. Пусть мало, зато в тельняшке.

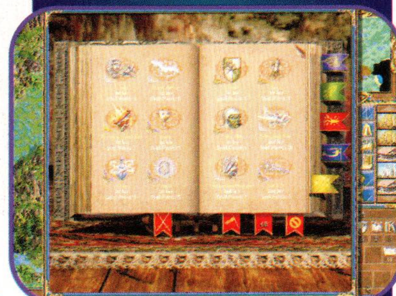


Раз тележка, два тележка, будет лесенка. Раз палатка, два палатка, так и на торговые ряды наберем.

То же самое можно прикупить и не выходя из дома.

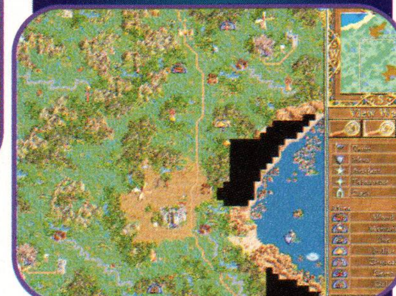
НММ 3. Тактико-технические характеристики

● На карте страны появились специальные зоны, в которых магия меняет свои свойства. Накачали вы героя так, что он даже светится синим светом от переполняющей его магии, а искорки так и проскакивают между рогами шлема. Вступили в зону, отмеченную мерцающими звездочками, напали на противника, а магия-то и не действует. Или ослабла совсем. Вот такая засада.



Магии много, а толку от нее мало. Почему нельзя махнуть пару заклинаний на десяток грифонов? И куда, наконец, делись вызывающие заклинания?

● Кстати, о засадах. Это тоже нововведение. Идешь себе, никого не трогаешь. Вдруг они как выскочат, как выпрыгнут. Хорошо, если хватит сил пустить клочки по закоулочкам. Особенно компьютер любит расставлять засады на подходе к слабозащищенным или, наоборот, с мощным гарнизоном городам. Собираешь армию, проводишь разведку, несешься на всех парах. И вдруг: «Стой, предъяви аусвайс! Нет? Ну и не надо, все равно ограбим».



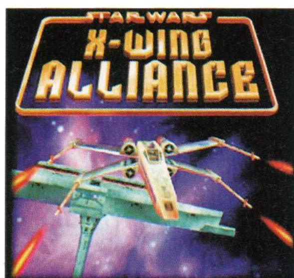
А говорят, велика страна родная. Лесов и рек в ней много, но пешком можно за пару дней пройти, если Логистика на должном уровне.

В результате приходишь к городу изрядно потрепанным, с истраченной магией и испорченными нервами. И ничего уже не хочется.

БОРЬБА СО ЗВЕЗДНОЙ ИМПЕРИЕЙ ПРОДОЛЖАЕТСЯ

Николай Панков

X-Wing Alliance



Паспорт

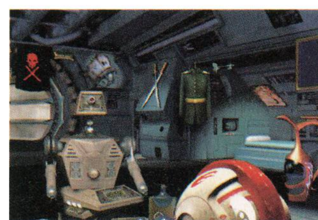
X-Wing Alliance
Жанр: космический симулятор
Разработчик: Totally Games
Издатель: LucasArts
URL http://www.lucasarts.com

Системные требования:
ОС: Win95/98
Процессор: P 200 МГц
RAM: 32 Мбайт
CD-ROM: 8x
джойстик

Вот и вышла очередная игра, продолжающая погружать фанатов в мир «Звездных войн». Называется этот очередной шедевр от компании LucasArts — StarWars: X-Wing Alliance. Ожидали эту игру давно и с нетерпением, и, в принципе, фанаты не разочарованы. Игрушка получилась просто превосходная! Во-первых, она оптимизирована под использование 3D-акселератора, хотя может обойтись и без него, во-вторых, обладает оригинальным сюжетом.

На этот раз это не просто война между Империей и Повстанцами: в X-Wing Alliance впервые вы начинаете на стороне рядовых обывателей. Также несказанно радует и выбор кораблей. У вас есть возможность полетать не только на боевых кораблях, но и на грузовиках, в том числе и на легендарном корабле контрабандиста Хана Соло, называющемся Millenium Falcon. Одно только разочаровывает: идеологически эта игра не верна, ибо действовать вам придется против законной власти — Галактической Империи. *(Редакция напоминает, что автор данной статьи является активным членом боевой группировки «Молот Императора», а посему она, редакция, ответственности за его политические пристрастия не несет. — Прим. отв. ред.)* Но давайте по порядку.

Время действия игры соответствует примерно сюжету пятого и шестого эпизода фильма, то есть Дарт Вейдер уже принес справедливое возмездие повстанцам за взрыв боевой станции «Звезда Смерти», уничтожив их основную базу на планете Hoth, но Император Палпатин еще не успел привести в исполнение свой план уничтожения всего повстанческого флота, который впоследствии окажется фатальной ошибкой. Иными словами, ситуация в галактике на момент начала игры такова: разметанные группировки повстанцев, постоянно преследуемые Имперскими патрулями, пытаются найти хотя бы временное пристанище для своего флота, чтобы отремонтировать корабли и вылечить пострадавших в боях.





Время действия игры соответствует примерно сюжету пятого и шестого эпизода фильма, то есть Дарт Вейдер уже принес возмездие повстанцам за взрыв боевой станции «Звезда Смерти»

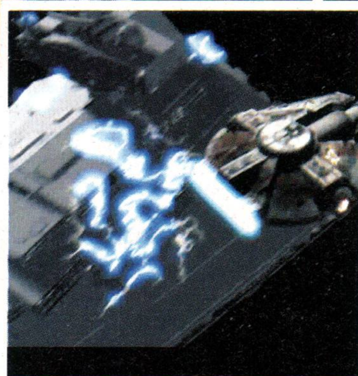
Имперский флот рассылает по всем направлениям поисковые группы, пытаясь обнаружить скопления повстанческих кораблей.

Сюжет игры повествует о жизни некоего семейства Азаминов, которые занимаются нехитрым бизнесом — перевозкой грузов, и о крахе этого бизнеса. Вроде бы, что может быть безобиднее? Взял груз, пострелял конкурентов, отвез груз, получил деньги. Погубили этот клан политические взгляды главы семейства, Томаса Азамина. Дело в том, что он, даже в ущерб выгоде, решил заняться поставками бакты Повстанческому Союзу. Для тех, кто не знает,



В связи с постоянными стычками с патрулирующими флотами Империи, бакта является самым необходимым товаром у повстанцев.





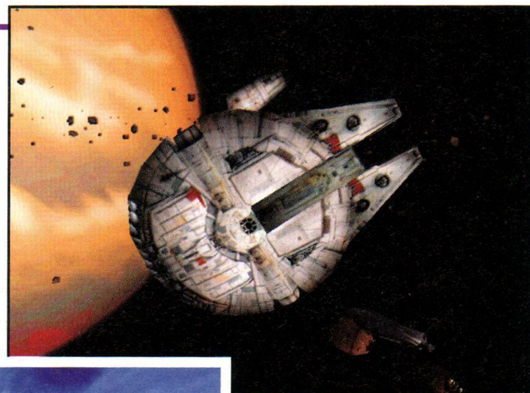
бакта — субстанция, способствующая заживлению ран. В связи с постоянными стычками с патрулирующими флотами Империи, бакта является самым необходимым товаром у повстанцев. Свое дело в разрушение семейного бизнеса внесете и вы, младший сын Томаса Азамина, обстреляв мирно пиратствующие корабли конкурирующего клана, Вираксо. Это повлечет за собой недолгое противостояние, в ходе которого вы и ваши конкуренты будете пытаться подбросить друг другу незаконные товары и подставить Имперскому патрулю. Первыми от этого устанут ваши противники, Вираксо, в связи с чем и заложат с потрохами вашу сделку с повстанцами Империи. Поэтому к повстанческому госпиталю, куда вы доставите очередную партию товара, прилетит имперский эсминец и два фрегата. Тут-то вам и предложат сдаться по-хорошему, но, к сожалению, создатели игры реально не предусмотрели такой возможности. Итогом становится гибель папаши Томаса и одного из ваших братьев, захват дядюшки Антана семьей Вираксо, конфискация принадлежащих семье базы и ремонтной станции и объявление остальных членов семьи вне закона. Куда же могут податься преступники, приметы которых известны каждому патрульному кораблю в галактике? Только в Повстанческий Альянс, к таким же преступникам, как и сами Азамины. Так богатая семья с процветающим бизнесом скатилась на самое дно... (*Редакция еще раз напоминает о специфических взглядах автора этой статьи на политическую ситуацию «Звездных войн». — Прим. отв. ред.*)

Далее главный герой служит повстанцам в качестве боевого пилота на борту печально известного крейсера Defiance, что в переводе означает «открытое неповиновение», построенного на верфях планеты Мон Каламари. Ни о какой дисциплине речи конечно же не идет: периодически Азамин младший покидает боевой пост и летит на доставшемся ему по наследству корелианском транспорте YT-2000 под названием «Отана» на помощь своим родичам. А помощь им требуется постоянно, надо сказать. То сетрице Эмон вдруг резко понадобится своровать имперскую пробу (ну что с нее, с преступницы в розыске, взять), то брат Аэрон решает, что пришло время освободить дядюшку Антана, томящегося на платформе, принадлежащей Вираксо. Короче, дел у парня полно.

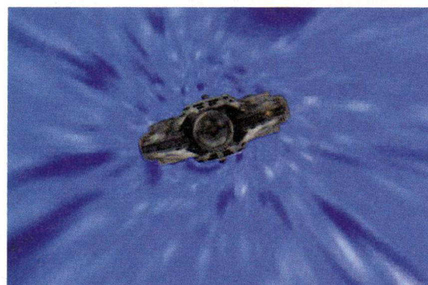
Но пересказывать весь сюжет игры смысла не имеет, те кому интересна игра наверняка предпочтут узнать все сами, а кому все равно, так тем и знать незачем.

Сюжет вообще тщательно продуман, чтобы даже в мелочах соответствовать фильму. Некоторые вещи являются эхом событий, происходивших в кино. Например, фраза одного из лидеров восстания, бывшего сенатора Мон Мосмы, о том, что много людей погибло, пытаясь добыть информацию о второй «Звезде Смерти», раскрывается именно тут. История наполнена интригами и предательствами и чем-то напоминает книги Тимоти Зана, автора самых популярных продолжений сюжетной линии фильма. Во время игры вам предстоит встретиться с многими старыми знакомыми из фильма и других игр, в том числе и с повстанческим национальным героем, а на деле преступником, на совести которого не один акт саботажа, Люком Скайуокером.

В X-Wing Alliance появилось множество нововведений, помогающих насладиться полнотой вселенной «Звездных войн». Одно из таких нововведений — возможность полета на небоевых кораблях. Не в смысле, что вам придется летать без оружия, пушками-то снабжены даже самые мирные экземпляры, просто, как и полагается торговцам, все корабли, принадлежавшие семейству Азаминов, — транспортные. В качестве второго пилота на этих грузовиках с вами всегда будет летать ваш верный дроид по кличке Эмкей. Надо сказать, самый воинствующий персонаж в игре. Он, еще находясь на семейной базе, порывался написать Империи, что слишком мало войск послано в наш сектор. Нравилось ему обстреливать мирно атакующие имперские кораблики. А все потому, что создатели робота снабдили его вредными мыслями, и железяка симпатизирует повстанцам. Дроид сам собирался сбежать и записаться в Альянс, а остановило его только то, что

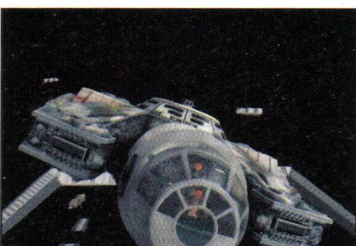


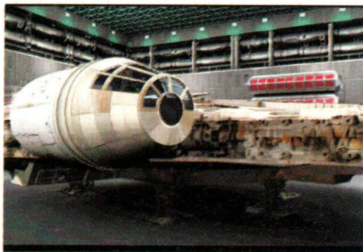
Периодически Азамин младший покидает боевой пост и летит на доставшемся ему по наследству корелианском транспорте YT-2000 под названием «Отана» на помощь своим родичам.











таких, как он, не берут в пилоты боевых кораблей. Иногда на дроида можно оставить управление кораблем, а самому пересесть в орудийную башню, откуда поливать огнем окрестности. Хотя лично я этим не злоупотреблял: в нескольких миссиях, где это было необходимо, пришлось, конечно, пострелять с крыши, однако я этим и ограничился. Во-первых, на орудийные башни у меня аллергия после Tie Fightera, так как, садясь на хвост эскортному шаттлу, я регулярно получал по мозгам не хуже, чем если бы шел в лобовую атаку. А во-вторых, очень не люблю, когда ситуацию в миссии контролирую не я. Эмкей, может быть, летает и неплохо для дроида, однако, на мой взгляд, периодически выполняет никому не нужные маневры. Хотя, наверно, это как едущий в чужой машине человек, который сам водит, всегда в душе критикует того, кто за рулем, хотя, возможно, сам ездит и того хуже.

Отныне можно пришвартовываться к кораблю, из которого вы вылетели, и это не означает конца миссии. В то время как вокруг бушует битва, у вас есть возможность отремонтировать свой истребитель, дозагрузить ракетами или противоракетными системами, а иногда вообще пересесть за штурвал другой машины. В начале миссий, как правило, вам не позволено выбрать, на чем вы будете летать, однако какой тип ракет вы возьмете с собой, вы решаете сами.

Также немаловажны и технические нововведения. Самое главное — теперь проинспектировать корабль с целью обследования его трюмов может не только управляемый игроком корабль. Меня еще со времен X-Wing'а возмущало, что народ, который давно атакует какой-нибудь эсминец и, следовательно, находится ближе к нему, не может его проинспектировать, а поэтому мне приходится отрываться от боя и лететь к нему, получая при этом лишний раз несколько лазеров. Теперь каждый корабль, находясь вблизи объекта, может совершить инспекцию. Улучшена и система гиперпрыжков. Теперь она более правдоподобна — вы не можете, нажав на одну кнопку, быстренько слинять с поля боя. Гиперпрыжки совершаются по определенному вектору, и, чтобы прыгнуть, вам необходимо наличие специального буя, чтобы бортовой компьютер настроился на этот самый вектор. Соблюдается количество истребителей на борту более крупных кораблей. Если по документации на какой-нибудь Super Star Destroyer влезает двенадцать эскадрилий, то именно столько оттуда и вылезет, чтобы настучать вам по голове (двенадцать эскадрилий по двенадцать кораблей в каждой).

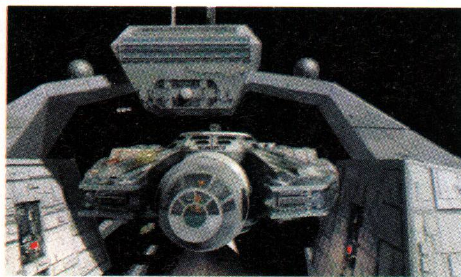
С появлением грузовых кораблей и миссии стали значительно разнообразнее. Иногда вам предстоит лично пришвартовываться к другим кораблям или станциям, чтобы что-нибудь забрать или, наоборот, привезти. Некоторые задания требуют от вас прикинуться мирным и полетать в качестве разведчика. В одной из миссий вам надо будет совершать спасательные операции, лично пришвартовываясь к вражеским кораблям, а в другой вы будете участвовать в преступлении века — террористическом акте, целью которого станет вторая Имперская Боевая Станция «Звезда Смерти» с самим Императором Палпатином на борту. Но большая часть миссий будет стандартной, вроде перехвата и уничтожения грузовых кораблей, охраны повстанческого флота или содействия шаттлам при захвате какой-нибудь платформы. Есть



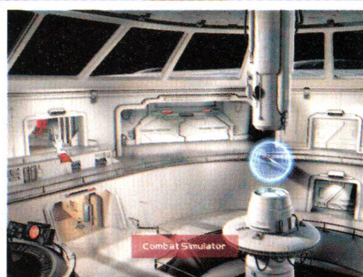
несколько миссий, зеркально повторяющих аналогичные из игры TIE Fighter. Например, однажды ваша эскадрилья окажется в зоне действия имперского крейсера класса Interdictor, создающего запрещающее поле, что не позволяет эскадрилье уйти в гиперпространство. Ваша задача — уничтожить крейсер и позволить остальным покинуть поле боя, одновременно отбиваясь от охраняющих перехватчиков и истребителей. В TIE Fightere же



Отныне можно пришвартовываться к кораблю, из которого вы вылетели, и это не означает конца миссии. В то время как вокруг бушует битва, у вас есть возможность отремонтировать свой истребитель, дозагрузить ракетами или противоракетными системами, а иногда вообще пересесть за штурвал другой машины.







Отдельной похвалы заслужило звуковое оформление игры. Во время ваших полетов почти все время идут переговоры по радио между союзниками,слышны угрозы противников, бормотание дроида и прочие украшения сюжета.

это задание звучало так: охраняйте Interdictor, пока перехватчики не добьют повстанцев. Разумеется, присутствуют и тренировочные миссии. Как и в предыдущих играх, вам позволяется полетать по лабиринту из металлических ворот, висящих в пространстве, или перед выполнением боевого задания отрепетировать его в симуляторе. В игре отсутствуют дико сложные задания, от которых стонали поклонники X-Wing vs. TIE Fighter, где вам надо было выполнить почти невозможное да еще и без поддержки. Миссии вообще протекают как-то спокойнее, однако вы не найдете ни одной, о которой можно было бы сказать, что она скучная.



Отдельной похвалы заслужило звуковое оформление игры.

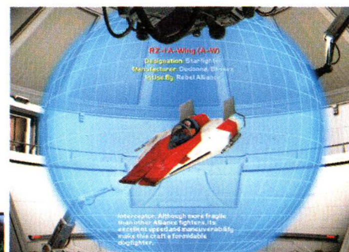


Во время ваших полетов почти все время идут переговоры по радио между союзниками,слышны угрозы противников, бормотание дроида и прочие украшения сюжета. Члены семейства Азаминов вообще предпочитают лишний раз напомнить, что именно вам надо делать. Ну это и понятно, все-таки вы у них в семействе младшенький... Музыка тоже весьма и весьма неплоха. Как обычно, она написана теми же композиторами, что и музыка к самим фильмам серии «Звездные войны». Что стало новинкой, так это динамичное изменение музыки в процессе игры согласно происходящим в данный момент событиям. Если вы выигрываете, то музыка будет победоносной, а если несете потери, то и в ушах у вас будет звучать чуть ли не похоронная мелодия. Разумеется, также профессионально выполнены и короткие заставки между битвами (битва — серия из нескольких миссий, чаще всего объединенных одним сюжетом). Ну, в этом как раз нет ничего удивительного, LucasArts они и есть. Правда, как и все в этой игре, идеологически сюжет этих роликов оставляет желать лучшего. Ну куда это годится — оставить в конфискованной Империей семейной базе мины против штурмовиков?!

Усовершенствована система игры по сети. Во-первых, в X-Wing Alliance можно создать миссию непосредственно перед боем, не пользуясь дополнительными программами, а во-вторых, связь стала гораздо надежнее, по сравнению с предыдущими играми LucasArts. Кстати, несмотря на то, что основными кораблями являются повстанческие и произведенные пиратами истребители, в сетевой игре можно полетать в любом имперском корабле, в том числе и в старом добром TIE Fightere. Что, кстати, означает Twin Ion Engine Fighter — истребитель с двойным ионным двигателем, а вовсе не истребитель неких «Тайцев», как это следует из нескольких вариантов перевода фильма. В Имперских кораблях, правда, нет такого украшения, как полностью нарисованная 3D-кабина. В том смысле, что во всех остальных кораблях вы можете повернуться и осмотреть, что там делается у вас за спиной или под ногами, или даже поглазеть на сидящего в соседнем кресле дроида. Правда, со стороны это должно выглядеть довольно странно: представьте себе, что голова пилота поворачивается на 360 градусов, при этом не отваливаясь.

Напоследок еще немного об идеологии. Прискорбно, конечно, что компания LucasArts сочла, что выгоднее сделать игру о повстанцах, а не об империи. Видимо, у них там произошла своего рода подмена идеалов. Кто-то считает, что людям больше нравится воевать на стороне преступников и террористов, считающих себя освободителями от имперской тирании, а не за законную власть. И хотя игра несомненно вызовет восторг у всех поклонников мира «Звездных войн», да и не только у них, мне кажется, что рекламная фраза о пролете через вторую Звезду Смерти может отпугнуть некоторых покупателей.

Итак, StarWars: X-Wing Alliance несомненно удалась. И это еще мягко сказано — судя по всему, это одна из лучших игр серии «Звездные войны», выпущенных на данный момент. Короче говоря, игрушка — стопроцентный хит, и это именно то, что от нее ожидали. Так держать, LucasArts! С нетерпением ожидаем следующих шедевров!

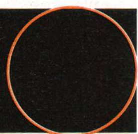




Хороший, Плохой, Злой



Логотип игрушки наталкивает на философские размышления. Уж не намек ли на то, что человек станет причиной Звездотрясения?



Напряженно замерли в убийственной тишине гигантские роботы, готовые в любую секунду взорваться снопами пламени и веерами снарядов. Они долго шли к этой встрече, и вот, наконец, она состоялась. Но момент был не самый удачный. Императорский наместник позорно сбежал, уведя прямо из-под носа отступающих Рыцарей последний транспортный корабль. И они остались одни, три стальных зверя в окружении нескольких десятков роботов мятежников. Капитан Рыцарей захватил в тиски прицела корпус танка их командующего, прекрасно понимая, что импульс его тяжелого бластера не способен в одно касание пробить мощную броню, а по первому же выстрелу десятки снарядов и лучей вонзятся в потрепанное тело его собственной машины. Выхода не было, но честь имперского рыцаря не позволяла ему выкинуть белый флаг. Жаль только подчиненных, которые из-за предательства начальства будут вынуждены погибнуть. Но они тоже давали присягу, они тоже солдаты. Рука капитана легла на гашетку, палец напрягся на пусковой кнопке...

В этот момент бортовая рация взорвалась испуганным криком. «Нас преследуют неизвестные космические объекты! — визжал истерический голос в эфире. — Мощности двигателя не хватает. Я ни разу не видел таких машин, это что-то странное. Нам уже не уйти. Мэй Дей, Мэй...». Эфир пронзил треск атмосферных разрядов. Капитан узнал голос пилота «Кондора», того самого транспорта, на котором пять минут назад взлетел имперский наместник.

«Есть все-таки правда на свете!» — Криво ухмыльнулся капитан и взглянул на роботов мятежников. Те стояли неподвижно, но явной угрозы уже не чувствовалось. Неожиданная новость оборвала напряжение. Ни для кого не секрет, что повстанцам уже давно удалось разгадать коды радиочастот имперских сил, так что они наверняка тоже слышали последнюю передачу пилота «Кондора». На панели замигал огонек внешнего вызова, и капитан, снова усмехнувшись, нажал кнопку. На экране возникло суровое лицо командующего повстанцами. Он внимательно посмотрел в глаза капитану, потом вытер лоб, не замечая, как царапает лицо боевой перчаткой, и произнес: «Надо поговорить!».

Войны титанов

Странное дело, но история войн гигантских роботов не дает спать спокойно ни одной игровой компании. А ведь началось все с одной-единственной книги, уж не помню какого автора, в которой описывалась жизнь и война кланов, оседлавших эти титанические машины. И понеслось...

Первой ласточкой стал Mechwarrior. Эта игра не использовала оригинальный мир кланов, но была близка к нему по букве и духу. Пилоты роботов сражались не на жизнь, а на смерть, добиваясь повышений в званиях и средств для модернизации. Не знаю, кому как, а мне эта серия не слишком понравилась. Так, недельное времяпровождение, дабы компьютер не простаивал. А потом совершенно случайно мне в руки попал диск с игрой Earthsiege, где использовался сценарий той самой книги. И все, я пропал. Это была типичная пошаговая стратегия, где игрок становился командиром небольшого подразделения одного из кланов. Выполняя поставленные высшим руководством задачи, он громил войска других кланов, приобретал для своего отряда новые машины, модернизировал старые и вообще, развлекался как хотел. Миссионный характер игры позволял предполагать некоторую нелинейность сюжета, а потому каждый раз действие могло пойти совершенно другим путем. Но играбельность ее была настолько высока, что от монитора можно было оторвать только трактором или обедом.

Паспорт

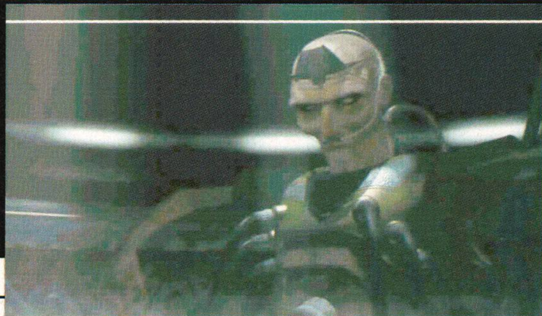
Starsiege

Жанр:	Симулятор роботов
Разработчик:	Dynamix
Издатель:	Sierra

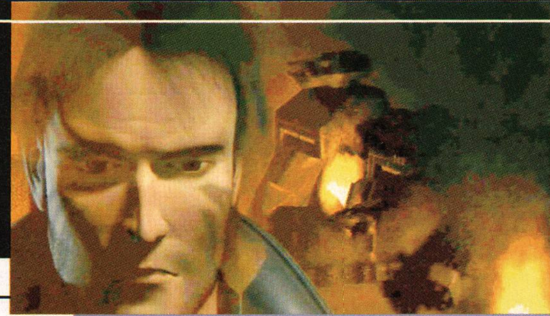
URL http://www.sierra.com

Системные требования:

ОС:	Windows 95; Windows NT
Процессор:	P 166 МГц
RAM:	24 Мбайт
CD-ROM:	4X
	SVGA w/1Мбайт, mouse, sound board,



И почему отрицательные герои всегда должны быть настолько отвратными? Наврено, чтобы вызывать праведный гнев, замешанный на отвращении. И великий Император не стал исключением.



Вот такого лидера не хватало нашим шахтерам. Будь он, стучали бы не касками по асфальту, а снарядами по Белому дому. Тем более, что опыт уже есть.

Было еще много игр, где сталкивались «стальные кони», но неудача с Mechwarrior заставляла меня обходить их стороной, до тех пор, пока я не купил Starsiege. Подтолкнуло меня к этому вовсе не желание реабилитировать игры с управлением роботом «от первого лица», а слухи, которые циркулировали в Internet. И пусть кто-то скажет, что Сеть — это не средство массовой информации.

Итак, Starsiege. Знаете, когда я просмотрел вступительный ролик, возникло подозрение: то ли сценаристы берут основу для игр из нашей жизни, то ли эти сценарии вначале обкатываются на территории России. Попробую объяснить.



Вот они какие, эти Кибриды. Еще одно подтверждение американской ксенофобии.

Имперское правительство решило «закрутить гайки» и снизило заказы на поставки ценных руд и металлов, добываемых на Марсе. В результате компаниям пришлось снизить зарплату шахтерам. Естественно, это не могло не вызвать праведного возмущения, и, возглавляемые деятелями шахтерского профсоюза, горняки пошли на открытое противостояние правительству. Это вам не забитые российские подземные трудяги, которые только и смогли, что перекрыть магистрали, да постучать касками у Белого дома. Марсианские коллеги, не долго думая, переоборудовали обслуживающих роботов, снарядили их различным вооружением и пошли войной. Император в долгу не остался и прислал свои войска, также оседлавшие кибернетические машины. Началось противостояние стали против стали, человеческого ума против воли императора. Повстанцы ушли в глубокие шахты и наносили болезненные удары по коммуникациям противника, а в ответ имперские Рыцари уничтожали любую технику на поверхности планеты. Все население не только Марса, но и других планет солнечной системы поделилось на хороших и плохих и присоединилось к братоубийственной бойне. Но удача сопутствовала мятежникам, наверно потому, что бились они не за какого-то Императора, а за собственное благополучие. Попробуй отбери у мужика его кровное, он зубами глотку перегрызет. Поэтому имперские войска, несмотря на численное и техническое превосходство, теряли один форпост за другим, и уже недалеко было до торжественного марша роботов-погрузчиков по площади перед императорским дворцом, когда на цивилизацию обрушилась новая напасть.



Откуда-то с окраин солнечной системы на земные планеты начали высаживаться Кибриды. Никто не знал, что они собой представляют, но их боевые машины были на порядок мощнее и лучше человеческих. Это не удивительно, ведь Кибриды представляли собой биомеханические системы, объединяющие нечеловеческий мозг, тело боевого робота и оружие. Чтобы не быть стертыми с лица Земли, потрепанные имперские войска объединились с силами повстанцев и вместе принялись бороться с новой угрозой.

Линии судьбы

В игре очень мало заданий, обычно объединяемых термином kill'em all. Естественно, нужно разнести в клочья как можно больше противников, но это лишь фоновая задача, а на первом месте стоят такие цели, которые не всегда даже ясно, как выполнять. Например, однажды я переигрывал миссию раз за разом, поскольку мне никак не удавалось захватить имперский корабль. Тот или улетал даже со сломанными посадочными ногами, или же разлетался вдребезги. Это продолжалось до тех пор, пока я не сообразил, что нужно разнести двигатели. Решение оказалось верным. К сожалению, ни о какой нелинейности сюжета речь в игре не идет, все миссии следуют в строго заданом порядки, и, провалив одну, вы не можете дви-

Herc, как он есть

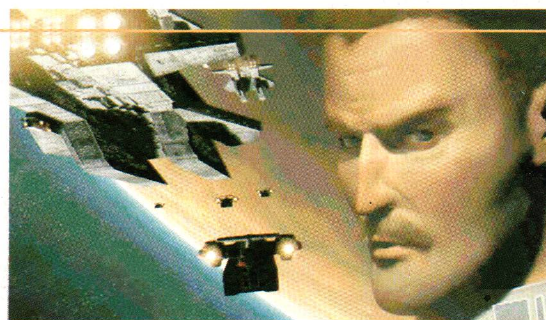
- Неизвестно этимологическое происхождение термина Herc, но любители покататься на гигантских двуногих монстрах знают, что именно так обозначается боевая машина, созданная на базе робота. В Starsiege игрок начинает со звания обычного пилота, выполняя различные миссии по освобождению поверхности планеты от имперских роботов и построек. Боевым роботом можно управлять или «от первого лица», смотря на окружающее через кокпит кабины, или же «от третьего», переведя камеру в любую сторону от машины. Но у каждого способа есть свои недостатки. Сидя в кабине, вы не можете контролировать окружающее пространство, поскольку видимость ограничена углом поворота орудийных башен. Исключением являются танки, у которых башня крутится на 360 градусов. Вполне можно ехать к цели, расстреливая преследующих вас Кибридов. Внешний обзор не дает возможности работать с приборами робота и системой наведения. Целиться приходится «на глазок», а таким образом попасть во что-то практически невозможно.

Herc, как он есть

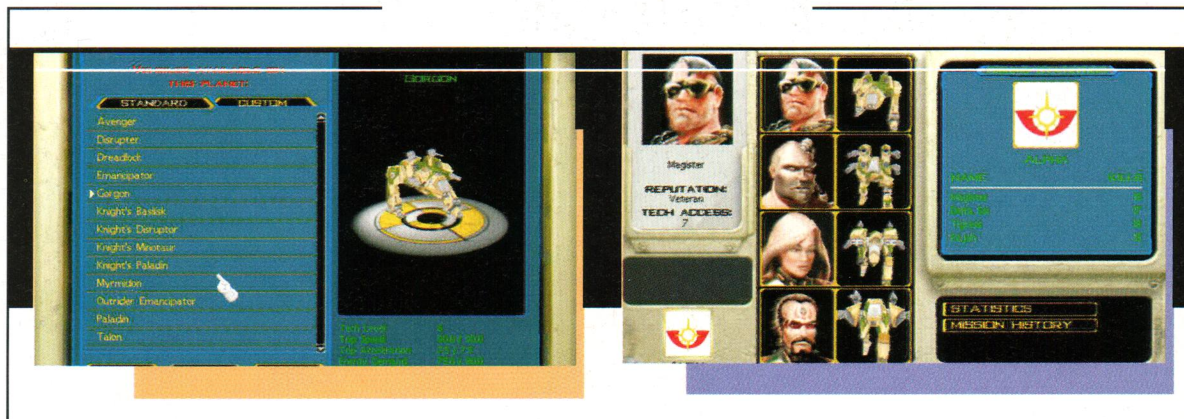
- Перед каждой миссией вы можете просмотреть видеоролик, грустным детским голосом посвящающий вас во все происходящее, а потом изучить подробное задание миссии. Уничтожая противников и выполняя задания командования, вы получаете не только очередные звания, но и новую технику, оружие и технологии. Запасы на складе конечны, поэтому может так случиться, что в самый нужный момент там не окажется, например, плазменной пушки или самонаводящихся ракет. Придется обходиться тем, что есть.
- В выборе средства передвижения вы ограничены лишь уровнем технологии. Есть несколько доступных базовых и модифицированных вариантов роботов, на которые вы можете довесить новое оружие и оборудование. Выбор между ними становится выбором между защитой и нападением. У шагающих роботов имеется мощный энергетический щит, который, к сожалению, ограничивает возможность навешивания всяких бластеров и других лазеров. Мощности не хватает. У танков щит отсутствует напрочь, зато можно использовать большое количество энергоемкого оружия. Денег в игре нет, так что ограничены вы лишь характеристиками Herc и наличием необходимого оборудования на складе. Бывает так, что в данной миссии агрегаты просто не влезают в имеющиеся у робота ячейки или превышают грузоподъемные или энергетические возможности. Приходится комбинировать. Так что проблемой это становится только к концу игры, когда выбор слишком велик, а советов не дают никаких. Игроку предоставлено более 40 видов оружия и агрегатов, а количество возможных модификаций вообще не поддается исчислению. Если вам не удается пройти миссию с привычным набором, попробуйте сменить робота или его агрегаты, глядишь, выбор окажется верным.

Через определенное количество миссий вы перестаете выполнять «подчиненные» функции и получаете под свое начало взвод боевых роботов. Пилотов для них нанимаете по своему усмотрению, сами выбираете боевые машины и проводите их полную модернизацию. Каждый из пилотов обладает собственной индивидуальностью, характером и боевыми качествами. Это особенно заметно в момент их гибели. Как они кричали, как кричали!

Во время боя вы ставите задачи своим подчиненным по отдельности или всей группе сразу. Для этого разработчики предусмотрели весьма интеллектуальную систему связи. Нажатием «горячей клавиши» вы включаете меню сообщений и выбираете нужное вам в данный момент. Всего их семь, но они перекрывают весь спектр необходимых команд. Все правильно, нечего в эфире в «Морской бой» играть. Самая лучшая команда из всего набора «Стрелять по моей цели». Отмечаешь кликом несчатного «стрелочника» и отправляешь туда свое «пушечное мясо». Их еще можно набрать, а вот себя, любимого, стоит поберечь. Ведь вы у себя один, неповторимый. Лучше отойти за угол и подождать, пока бойцы не закончат «зачистку местности». Не барское это дело, кулаками махать. Зачастую без радиосвязи не обойтись. В одиночку миссии не выполнить, а коллеги так и норовят оторваться и удариться в преследование какого-нибудь заштатного Кибрида. Или вообще застрять в низинке, тупо пытаясь преодолеть крутой склон, вместо того, чтобы сделать десяток шагов в сторону. В одной из миссий при высадке ваш взвод раскидывает в разные концы карты, и, пойдя «в одно лицо», вы рискуете быть втоптанным в пыль. А так зовете своих бойцов и, пока они преодолевают километры пыльной пустныни, вяло отбиваетесь от наседающих Кибридов. Зато, как только подтянется «кавалерия», начнется самая потеха. Обидно лишь, что таким тупоумием страдают только союзники. AI в игре сильно продвинут, Имперские роботы и Кибриды очень редко идут в лобовую атаку и лишь в том случае, когда уверены в своем превосходстве. В основном же они лавируют, скрываются за естественными препятствиями и норовят зайти сзади, вместо того чтогаться дальше. Это не раз заставляло меня отложить игру в долгий ящик, поскольку миссии попадаются совершенно непроходимые. Как вам понравится задача по уничтожению гнезда Кибридов, в ходе выполнения которой нужно сохранить в живых «особо продвинутого пилота» по прозвищу Icehawk. А этот «ястреб» так и норовит вырваться вперед и нарваться на ракету. Что и выполняет с дебильным постоянством.



Классный мужик, только вот ему бы мозгов столько, сколько у него смелости. Цены бы ему не было.





Herc, как он есть

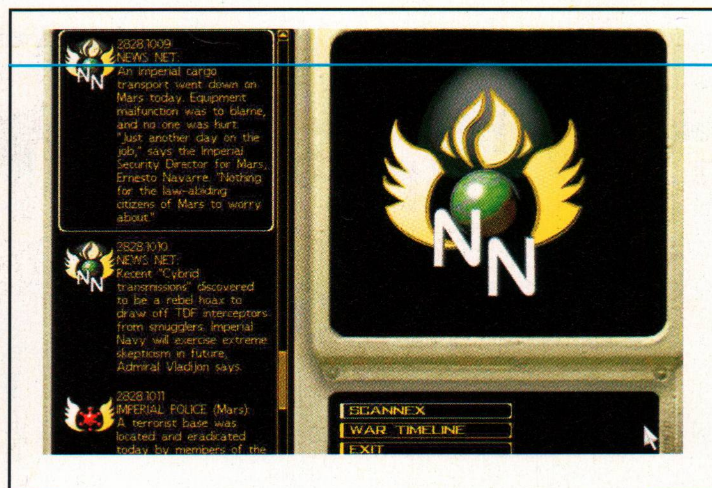
- Несмотря на ставшие привычными нарекания в подобных играх на сложность управления роботом, я не заметил ничего экстраординарного. Нужно только привыкнуть к тому, что оружие не направлено строго по курсу движения, что для его управления достаточно просто двинуть мышкой, и все становится на свои места. Если это кому-то недоступно, играйте в автосимуляторы. Во время движения даже не нужно постоянно держать кнопку «вперед». На экране указана скорость и вектор движения робота и, манипулируя кнопками, вы можете снизить скорость или изменить направление движения. Нажали, подержали, отпустили. Робот шагает сам.

Herc, как он есть

- Для удобства ведения боя разработчики предусмотрели все: наличие нескольких радаров, отличающихся дальностью и скоростью обновления, несколько вариантов бортовых компьютеров, от базового до самого продвинутого, который способен предугадывать вектор движения противника, а также систему связи с подчиненными и навигацию. Нужно только внимательно следить за всем происходящим на приборной панели, иначе вы рискуете попасть в засаду, или двигаться слишком медленно либо быстро, что приведет к отрыву от остальных роботов. Особенно часто приходится контролировать мощность энергетического щита, поскольку повреждения реактора, частые попадания или интенсивный огонь энергетического оружия способны снизить его уровень до нуля и вам хватит одной ракеты
- Есть также множество полезных девайсов, способных значительно облегчить жизнь пилота. Это и система наведения огневой поддержки, и автоматический ремонт, и даже взятые в бою у Кибридов антигравитационные приборы, увеличивающие грузоподъемность робота. Компьютер сам укажет вам не только количество имеющихся повреждений, но и степень поврежденности робота противника, на которого наведен ваш прицел. Единственную сложность составляет прицельный огонь по врагу, поскольку тот так и норовит выскользнуть из прицела, мечась из стороны в сторону. В бегущего Кибрида попасть практически невозможно, если у вас нет плазменной пушки, импульсы которой сами знают, куда и кого бить.

бы принять честный бой лицом к лицу. И все это — не переставая поливать вас огнем. В конце концов, любой пилот берет на вооружение подобную тактику, и тогда держитесь, членистоногие. Самая правильная тактика — при обнаружении противника отправить в атаку подчиненных, затем обойти по дуге и напасть с тыла на пределе огневой дальности, стараясь не выходить на линию огня противника. Иначе голову оторвут в момент и фамилии не спросят. Сохраниться в процессе выполнения миссии невозможно, придется ее переигрывать с самого начала. И таким образом пятьдесят раз или пока не надоест. Насчет многопользовательской игры ничего сказать не могу, потому как это удовольствие мне недоступно по ряду причин. Первая — нет особого желания. Но разработчики обещают возможность бесплатной игры через Internet. Наверно, это круто, только одно непонятно: кто и как будет воевать за Имперские войска и Кибридов? Я, например, ни за какие коврижки. Это же все бить будут, шага сделать не успеешь. Так что игра, скорее всего, только корпоративная. Собрал толпу и побежал бить компьютерного врага. Это интересно?



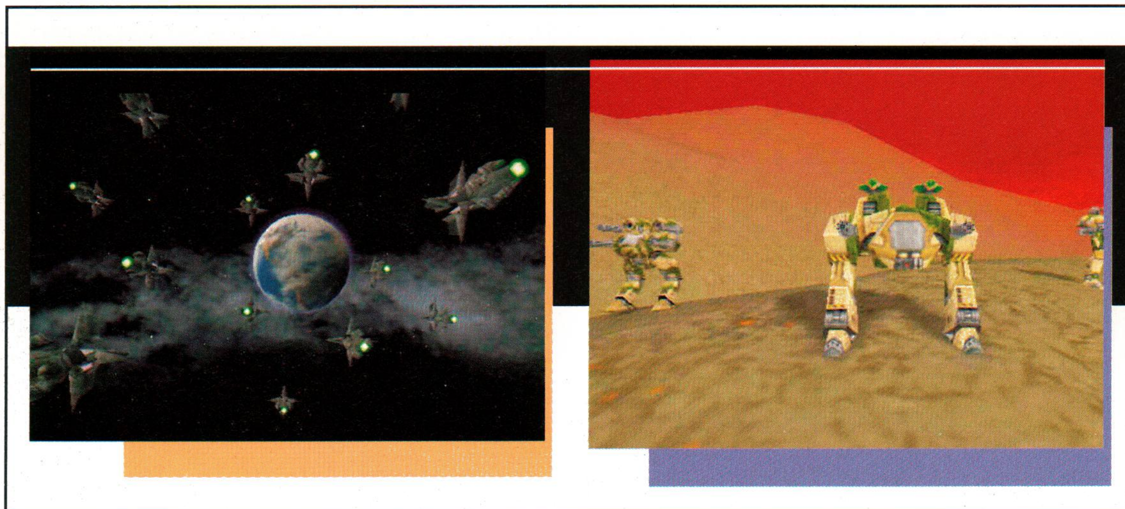


В принципе от миссионного построения игра нисколько не проигрывает. Может, кому-то и понравится, если от его неумелого пилотирования и отсутствия тактических навыков повстанцы проиграют, а потом он еще и возьмет, да и перейдет на сторону Кибридов. У каждого Абрама своя программа. Это вовсе не означает, что разработчики должны учитывать все пожелания. Они делают игру, а мы в нее играем. Разницу чувствуете?

Во всем этом есть единственый недостаток. Уж слишком закрутили миссии. Господа, это же не тренажер боевых пилотов. Это ИГРА. Все разработчики хотят, чтобы их ИГРОЙ жили, но не до такой же степени. Реализм — штука хорошая, пока он не становится гранитной стеной на пути игрока. Раз он головой об нее побьется, другой, а потом и положит игрушку пылиться на полочку. Проще надо быть, и люди к вам потянутся.

Резюме может быть только одно. Starsiege, как и было обещано, получился очень хорошей игрой. О какой-либо революционности в жанре, прорыве в технологии будущего речи не идет. Очень добротно и качественно сделанная игрушка. Судьба кумира не так уж многочисленных фанатов симуляторов боевых роботов и причины некоторого увеличения траффика в Internet ей обеспечена. На какое-то время она, безусловно, займет мозги и руки играющей половины человечества. Но второй, а тем более третий раз проходить ее вряд ли кто-нибудь станет. В этом беда всех миссионных игр. А тут еще и излишняя усложненность миссий. Но один раз пройти ее нужно обязательно, хотя бы для самоутверждения и уверенности, что если дело дойдет до подобной войны, мы и там не пропадем.

Хочется объявить еще очередную благодарность компании Sierra за то, что пригретые под ее огромным крылом компании, в том числе и Dynamix, продолжают радовать нас хитами. Пожалуй, за прошедшее с Нового года время только HMM III, производства 3DO, да Starsiege стали лучами света в сером болоте трудовых будней. Гаштетку до отказа, радар в активный режим — и вперед. Кибриды будут разбиты, и победа останется за вами.



...прикрой меня

Алексей Панишев

FireTeam



...К

стати, по поводу борьбы с пиратством (как вам это изящное «кстати»?). Вам попадался когда-нибудь нелицензионный диск Ultima On-Line? Нет? И, думаю, никогда не попадется. По одной простой причине: незачем подделывать игру, существенно необходимым условием запуска которой является нечто помимо самого компакт-диска, какое-нибудь внешнее обстоятельство. В случае Ultima On-Line таким внешним обстоятельством является регистрация подключения к Internet-серверу компании (ясно, что пиратскую копию без серийного номера не зарегистрировать). Вот и все. Подделка теряет смысл.

Такая же участь (или, может, правильнее сказать, такое же счастье?) ожидает, похоже, FireTeam — творение компании Multitude. И дело здесь не только в том, что игра принципиально сетевая и принципиально интернетовская. В конце концов, можно и одному в тренировочных миссиях побегать. Дело здесь в том, что самую существенную особенность игры (голосовое общение в реальном времени по технологии free-hand) подделать нельзя. По крайней мере, если тиражировать один только компакт-диск.

Технология free-hand — это не что иное, как наушники, на дужку которых прицеплен микрофончик. Это устройство упаковано в ту же самую коробку, где находится диск с лицензионной игрой, и, покупая игру, вы покупаете именно весь набор целиком: диск, описание, регистрационную карточку и наушники с микрофоном. Теперь можно слушать, говорить и жать на клавиши одновременно. Казалось бы, ничего особенно нового здесь нет; во всех уважающих себя пейджинговых компаниях все операторы работают именно так и уже давно... Но стоп! Мы же говорим об игре, и не просто об игре, а о shooter'е в реальном времени, использующем соединение через Internet!



Представляете? Попробуйте вообразить себе это... Постарайтесь припомнить: сколько раз, играя в Team Fortress или подобные ей стрелялки, в которых надо действовать командой, вы бессильно скрежетали зубами, пытаясь текстовыми сообщениями скоординировать действия своих товарищей? Сколько раз вы от безнадежности во весь голос орали в монитор: «Вася! СЗАДИ!!!» Вспоминаете? Так вот, теперь, по крайней мере для тех, кто решится приобрести FireTeam (помните, что пиратских дисков не будет?), эти времена прошли. Теперь ваша команда в режиме Team Deathmatch действительно будет слаженной, скоординированно действующей командой, а не толпой беспорядочно палящих во все стороны суперменов в штанах одного и того же цвета.



Внешне игра до боли напоминает знаменитое творение Origin — Crusader: No Remorse. Вид местности, небольшой карты (скорее, даже арены) сражений — изометрическая проекция, и вы управляете своим персонажем «от третьего лица». Процедура инсталляции проста и в основном заключается в конфигурировании ваших наушников для работы в Windows 95. Настройка, кстати говоря, не вызывает никаких затруднений. (И, само собой, использовать эти наушники вы сможете и для каких-то других целей, кроме игры в FireTeam.) После инсталляции вы регистрируетесь на сайте Multitude, а затем снова возвращаетесь к развернутой на вашем компьютере клиентской части программы.



Далее следует проверка того, последней ли версией игры вы обладаете, и если нет, то ваша клиентская часть обогащается соответствующим патчиком. Интерфейс пользователя лаконичен до минимализма и напоминает знаменитый Kali. Он позволяет общаться в чате (только лишь используя клавиатуру; голосовые сообщения до начала самой игры не функционируют), просматривать списки активных в настоящий момент арен, присоединяться к текущей игре или начинать свою собственную. Вообще говоря, странно, что до выхода на арену нельзя общаться голосом, раз уж такая возможность существует в принципе,

но, с другой стороны, передача голосовых сообщений должна серьезно загружать сервер, и потому, видимо, они действуют только в бою.

Каждое отдельное сражение на арене продолжается десять минут. Ограничение установлено, чтобы дать возможность как можно большему числу игроков принять участие в битвах. Вариантов игры достаточно много, и здесь каждый найдет себе что-то по вкусу. Для любителей классики – нетленный capture the flag (ах, «Зарница», детство пионерское!..). Поклонникам джаза предназначен режим BaseTag, в котором часть группы остается защищать базу, а другая отправляется на уничтожение базы противника. Истинным панкам, несомненно, приглянется Gunball — футбол с ружьями, где нужно провести мячик через всю арену, оставшись при этом в живых. И, наконец, вечный рок с командой Team Deathmatch, бой с таким подсчетом очков, при котором поощряется работа в группе (экономически выгоднее прикрыть товарища, чем затаиться в темном углу и подождать, пока он собственным здоровьем расплатится за гибель врага). Multitude собирается расширять и модернизировать игру даже после выпуска ее в свет, добавляя новые сценарии, карты и, возможно, новые типы бойцов. Причем, в отличие от все той же Ultima On-Line, где плата за пользование сервером взимается регулярно, за FireTeam вы заплатите только один раз, покупая коробку с игрой. Все дальнейшие развлечения — for free.

Собственно игра начинается с того, что вам предлагают выбрать вид сражения, тип бойца (Коммандо, Скаут, Стрелок) и сторону, за которую вы собираетесь драться. У каждого персонажа свои сильные и слабые стороны: Коммандо наиболее всесторонне развит в плане снаряжения и подвижности (хороший баланс; это наиболее универсальный солдат), Стрелок тяжелее вооружен, но двигается медленнее, а Скаут перемещается быстрее всех и снабжает при помощи радара своих соратников информацией о перемещениях врага. При этом, естественно, защита и огневая мощь Скаута оставляют желать лучшего. Каждый раз после того, как вас убивают, вы можете, возрождаясь, снова выбирать, в качестве какого из персонажей играть дальше.

После выбора и загрузки карты вы попадаете на арену. И сразу же начинаете продвигаться к указанным в задании целям, обмениваясь по громкоговорящей связи репликами со своими соратниками. Аудиореализм доходит до того, что зачастую голоса товарищей по команде становится трудно расслышать за грохотом боя. Впрочем, возможно, это просто недоработка программы? Так или иначе, но впечатления от живых голосов в наушниках потрясающие. Интересно, что слушать переговоры другой команды нельзя; вы общаетесь только со своими соратниками. Интересно, придет комунибудь в голову попробовать всетаки устроить радиоперехват?

Качество звукопередачи на удивление хорошее, хотя иногда голоса в наушниках на короткое время пропадают. Качество это зависит, естественно, от того, насколько хорош канал вашего подключения к Сети, и зависит сильно. Если соединение средненькое, то можно смело рассчитывать на одно-, двухсекундную паузу между тем моментом, когда фраза произнесена, и тем, когда она раздастся в наушниках остальной части команды.

Управление движением осуществляется при помощи клавиатуры или мыши. Клавиатура позволяет передвигаться в разных направлениях, приседать/подниматься и выбирать различные типы вооружения при помощи горячих клавиш. Передвижения в игре не слишком быстры, скоре всего, не случайно, а для того, чтобы уравнять возможности игроков с различным качеством связи. Поэтому о требующих быстрой реакции и высокой скорости трюках «перекатился-встал-выстрелил», к которым, может быть, вы привыкли в Crusader: No Remorse, здесь, на аренах FireTeam, придется забыть. Не хватает прорисовки отдельных пуль, что тоже, вероятно, обусловлено требованиями минимизации загрузки линий связи. И тем не менее некоторая замедленность не портит общего впечатления от игры. Нужно просто, как говорят англичане, «поспешать медленно»: целиться присев (заранее рассчитывая на ответный огонь), аптечку начинать использовать после первого же попадания, не дожидаясь конца перестрелки, а мины укладывать на ходу.





Мышь в игре служит для прицеливания. Интересно и приятно, что время, в течение которого вы держите врага на мушке, не пропадает даром: чем дольше вы целитесь, тем выше вероятность попадания вашего выстрела в цель. Это привносит в игру элемент стратегии и выгодно выделяет ее из бескрайнего ряда не слишком осмысленных стрелялок-убивалок на скорость. FireTeam вообще скорее социальное явление, чем просто очередная игра, — настолько многообещающей кажется возможность переговоров в процессе боя.

Качество сетевой игры радует и впечатляет. Несмотря на некоторую медлительность действий управляемых вами бойцов, двигаются они плавно и уверенно. В конце концов, «быстро» и «медленно» — понятия относительные, и, поскольку все персонажи в игре действуют с одной и той же скоростью, точная величина этой скорости несущественна. Накладки, конечно же, случаются (а как же без этого!). И все же они проявляют себя гораздо реже, чем можно было бы ожидать от первой в своем роде игры, предоставляющей возможность голосового общения через Internet в реальном времени (более того, сделавшей такую возможность главной своей особенностью).

К несчастью, игра содержит всего три тренировочных карты, и приобретенных там навыков остро не хватает в бою с реальными союзниками/противниками. Раскладка клавиатуры, которую можно настроить под себя, активируется почему-то только в боевых миссиях: в тренировочном режиме вы лишены возможности изменить ее, а значит, проверить, как вам будет удобнее управляться с клавишами. Впрочем, эти недоработки действительно несущественны, а опыт приобретается в непрерывных сражениях...



Очень важное свойство игры, которое проявляется уже даже сейчас, спустя совсем немного времени после ее выхода, — возникновение настоящего сетевого сообщества игроков; такого объединения пользователей, которое выходит далеко за рамки отдельных сражений на аренах. Ветераны онлайновых боев и модераторы Multitude помогут вам советом и примером. Если вам самому случится стать ветераном и помочь новичку, вы ощутите, какое удовольствие доставит лично вам тот бой, в котором баланс смертей у вашего ученика впервые станет положительным! Вот ради таких моментов и тянет возвращаться на изометрические арены FireTeam снова и снова...

Stat-tracking engine, система поддержки статистики фирмы Multitude, отслеживает наиболее важные параметры виртуального боевого пути игроков: класс, или уровень; число убитых врагов (лично вами и при поддержке команды); частоту использования того или иного типа бойца. Эта статистика доступна и для других игроков посредством вашей личной странички на сервере. Есть на страничке также и данные о том, к каким компаниям (Companies) игроков вы принадлежите (ответ Multitude на Quake'овские кланы; игрок, вступивший в компанию, приобретает соответствующий значок после имени). Статистика ведется только для официальных игр; официальной же может быть объявлена такая игра, в которой участвуют игроки одного класса, то есть приблизительно одного боевого уровня, что справедливо.

Несомненно, что Multitude уже сейчас удалось совершить (пусть даже не слишком заметный) прорыв в новую область видения компьютерных игр. В ту область, где они, не теряя собственно игровой привлекательности, становятся основой непосредственного человеческого общения. Если компании удастся избавиться от некоторых погрешностей технического характера, то FireTeam ждет блестящее будущее. Хотелось бы, чтобы оно коснулось и нас.





Кто-нибудь хочет еще примерить древнее это Кольцо?

Там, где последний оборотень Севера Фенрир, сын Локи, сбивающий хвостом снег с вершин, готовится пожрать луну...

Паспорт

The Ring: The Legend of the Nibelungen

Жанр: мифологические приключения с анимацией 3D
Разработчик: Arxel Tribe
Издатель: Cryo Interactive entertainment
Системные требования:
ОС: Win95/98
Процессор: P 133 МГц
RAM: 16 Мбайт
CD-ROM: 8x
Video: SVGA 2 Мбайт
DirectX 6.0, mouse

В стародавние времена (году этак в 1200 нашей эры) неизвестный австрийский бард сложил балладу о нибелунгах. Это был синтез волшебной сказки из фольклора германских племен и тевтонских мифов о богах, их деяниях, нуждах, любви, преступлениях и об их вечных судьбах. В начале нашего века эту балладу сравнивали с гомеровской «Илиадой», потому что в ней, как и в произведении древнегреческого автора, объединены полузабытые мифологические герои и исторические персонажи.

История о нибелунгах настолько гармонична, настолько захватывающа, что вдохновленный ею известный немецкий композитор Рихард Вагнер написал на основе этой баллады не просто оперу, а целую тетралогию под названием «Кольцо нибелунга». Он приложил титанические усилия для того, чтобы зал оперного театра, костюмы персонажей и постановка полностью соответствовали написанной им музыке и его представлениям о древнегерманской саге.

Конечно, феерическое зрелище не осталось незамеченным, и позднее сам Толкиен под его влиянием создал свое величайшее произведение — «Властелин Колец».

А еще позднее (если быть точным, то практически недавно, в декабре 1998 года) компания **Cryo Interactive** выпустила тот самый продукт, о котором вы имеете честь узнать из нашего журнала.

The Ring of the Nibelungen — это игра, созданная на музыке оперы Вагнера. Все выстроено на музыке — на великолепных записях тетралогии, сделанных в 1959 и 1965 годах Венским филармоническим оркестром под управлением Джорджа Солти. Игра живет в музыке, и музыка порождает совершенно особую, волшебную атмосферу, в свое время определившую великое самосознание германского народа.

Увидев на прилавке это название — **The Ring of the Nibelungen**, я была поражена: неужели кто-то мог потратить время на производство игрушки по вагнеровским «нибелунгам»? Боясь разочароваться, я все же купила комплект из шести компактов, пришла домой, включила комп, вставила первый диск и... ЭТО САМАЯ ИНТЕРЕСНАЯ ИГРА, ЖИВО ПЕРЕДАЮЩАЯ АТМОСФЕРУ ПРИКЛЮЧЕНИЙ, в которую я когда-либо играла. И если кто-то думает, что жанр классического adventure мертв, значит, он не играл в **The Ring of the Nibelungen**.

Сдается мне, я уже утомила драгоценного читателя своими экскурсами в прошлое и в оперную музыку. Пора переходить к самой игре. Что ж, так и сделаем. Держите глаза



...И вот Вы получаете задание возродить легенду о золоте Рейна.

и уши открытыми! В ней есть, на что посмотреть и что послушать.

Итак, тетралогия Вагнера состоит из четырех частей — «Золото Рейна», «Валькирия», «Зигфрид» и «Гибель богов», все действия которых разворачиваются в течение четырех дней. Игра построена аналогичным образом, только Arxel Tribe немного модифицировала лежащую в основе историю, переместив ее в отдаленное будущее.

Действие начинается спустя 2000 лет с настоящего момента. Земля давно уже вошла в анналы истории, а вселенная обращена во внеземное рабство. Космический корабль прибывает на астероид, который и становится отправной точкой приключений. И тут из-за кулис появляется метаученый по имени Иш — человек, сумевший остаться в живых и получивший от Богини особое задание: исследовать порог своей памяти и восстановить легендарную оперу.

Вы, наверное, уже догадались, что роль Иша предназначается именно вам. Вы — избранный. Вам предстоит исследовать легенду через взаимоотношения



Древние мифические персонажи действуют теперь на космическом фоне...

с четырьмя другими персонажами и познать уроки нибелунгов. Вот эти четыре персонажа: карлик Альберих; Логе (Локи) — бог огня, подручный Вотана (Вотан — могущественный бог, отец валькирий, дочерей Рейна) и Зигмунда (в интерпретации Вагнера его зовут Зигфрид, который известен также под именем Один); сам Зигмунд — оборотень, получеловек-полуволк; валькирия Брунгильда. С их помощью вы должны отгадать тайну Кольца Нибелунгов.

Я думаю, стоит вернуться к истории с этим кольцом, чтобы по-



нять суть. И правда, чего это вокруг него столько шума? Не стоните заранее, я буду кратка. Тем более, что это пойдет вам на пользу в процессе игры и при решении головоломок. Итак...

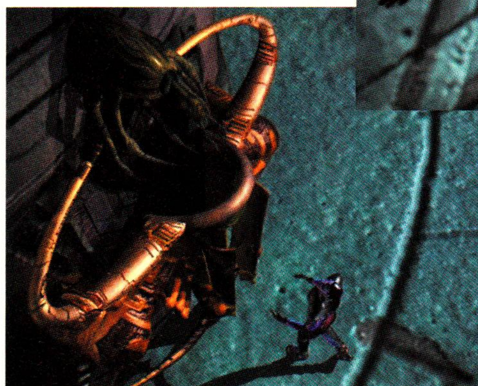
Во глубине бушующих вод Рейна спрятан клад. Его охраняют дочери Рейна. А под землей в глубоких расщелинах скал обитают карлики-нибелунги. У них тоже есть неплохое занятие — они искусные кузнецы. И, как это водится в подземном мире, не лишены определенных чувств, часто вполне человеческих.

Случилось так, что карлик Альберих влюбился в русалок. Он всячески пытался добиться ответного чувства, но дочери Рейна раз за разом ускользали от него, подвергая несчастного позору и осмеянию. И тогда он тихонько прокрался к месту сборищ и игрищ этих речных дев и подслушал их разговор. А речь шла о кладе и о его тайне. «Кто скует из золота Рейна кольцо, тот станет властелином мира и обладателем несметных богатств». Да-да, именно такова была тайна клада. Но было одно условие: сделать это сможет лишь тот, кто отречется от самого желанного, самого волшебного чувства — от любви.

Альберих, прекрасно понимая, что с его внешностью и ростом о любви и думать нечего (об этом напоминают и свежие душевные раны), долго думать не стал и отрекся от чего просили. Теперь золото Рейна в его руках.

Но не он один желает всяческих благ. Могущественный Вотан, повелитель богов, обитающих на недоступных вершинах гор, тоже грезит о беспредельной власти. Хоть он и верховный бог, а все-таки мало ли чего?.. Он заключает договор с двумя великанами: они строят ему дворец Валгаллу, который будет защищать богов от всевозможных врагов и напастей, а он отдает им богиню любви и вечной юности — Фрейю, которая владеет чудесными яблоками, дарующими молодость.

Естественно, когда великаны уводят Фрейю, боги дряхлеют и хиреют прямо на глазах. И тогда Логе,



гибкий и коварный, как сам огонь, дает Вотану хитрый совет: «А давай-ка выкупим Фрейю у великанов!» «На какие деньги?» — удивляется Вотан. «А на те, что мы добудем у карликов», — не устает советовать Логе.

И они вместе спускаются в подземное царство нибелунгов для ведения дальнейших переговоров.

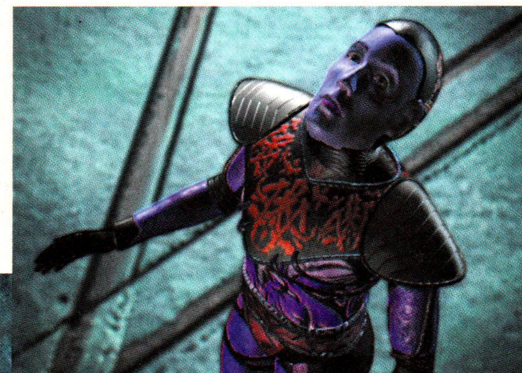
Собственно, на этом первое действие первой части оперы заканчивается, но у нас-то с вами есть и продолжение. Слушаем дальше?

Часть вторая. Гномы-карлики куют богатство Альбериха, который поработил их силой Золотого Кольца. Трусливый брат Альбериха — Миме — сковал чудесный золотой шлем. Владелец этого головного убора может принять любой облик и даже стать невидимым.

Логе выпытал у морально неустойчивого Миме тайну шлема и хитростью заставил Альбериха показать шлем в действии. Как только карлик превращается в маленькую жабу, боги хватают и связывают земноводное.

В качестве выкупа за собственное освобождение Альберих отдает Вотану все золото и золотой шлем в придачу, но Вотан выказывает свое недовольство, жадничает и срывает с Альбериха Золотое Кольцо.

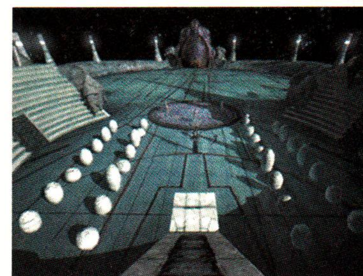
Тут и состоялось падение бога Вотана. Негоже было здоровенному детине обижать малыша. Карлик оказался не лыком шит, и с его губ срывается страшное проклятье: «Отныне кольцо будет приносить несчастье



и смерть каждому, кто будет им владеть».

Вотан, конечно же, не верит в проклятье. Ему смешно слышать об этом. Кольцо теперь у него, и, стало быть, вся власть и богатство в его руках. Вот только коварный стяжатель не учел, что золотом нужно расплатиться с великанами. А запросили они ни много ни мало — презренный металл должен покрыть Фрейю с головы до ног.

Начинается процесс расплаты. Сокровищ нибелунгов не хватает, и Вотан бросает поверх золотой груды шлем-невидимку. Все могло бы закончиться благополучно, если бы не то самое волшебное чувство. Один из великанов влюблен в богиню, и ему жаль



расставаться с предметом своего обожания. Он идет на хитрость и указывает Вотану на то, что в щель все еще виден прекрасный взор Фрейи. Чтобы исправить это упущение, великаны требуют кольцо.



Вотан, конечно же, отказывает им в этой малости. Второстепенные боги в испуге молят его не быть таким скаредой и отдать кольцо, но верховный бог непоколебим.

Внезапно из земной глубины появляется Богиня Судьбы. Только ее грозное пророчество заставляет Вотана расстаться с золотой «безделицей». И мгновенно сбывается проклятье Альбериха. Между великанами вспыхивает ссора, и в пылу словопрений один брат убивает другого. Ну кто же не знает библейский сюжет? Грех братоубийства — один из первых грехов человечества. И вот он повторился. Естественно, боги в ужасе. Не в силах пережить творящееся на их глазах безобразие, они стремятся покинуть подземный мир. Бог Грома вызывает грозу, и после пролившегося дождя появляется радуга. По этому мосту боги шествуют к Валгаллу.

Вотан торжествует. Его не смущают ни жалобы дочерей Рейна, ни насмешки Логе. Верховный бог упоен могуществом и властью.

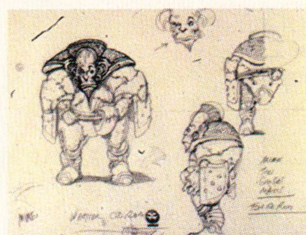
Тут и сказке конец, а кто дослушал до конца, тот молодец. Возможно, мне не стоило так подробно расписывать либретто тетралогии, но вдруг это как-то скажется на вашей всесторонней образованности? Ведь известно, что знания не бывают лишними. А игра...

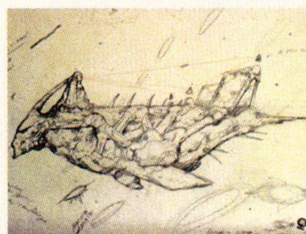
Как я уже сказала, **The Ring of the Nibelungen** — пример классического приключенческого жанра. Технология 3D вкупе с технологией DirectX способствует потрясающему gameplay. Каждый локейшн можно рассмотреть со всех сторон, угол обзора — 360 градусов плюс возможность взглянуть вверх и вниз. Делается это просто. От центра экрана вы двигаете курсор в нужном направлении, и картинка сдвигается, причем очень быстро. Это создает удивительное чувство погружения в ландшафт. Возникает ощущение, будто вы действительно стоите на берегу Рейна или находитесь в подземном царстве гномов.

Манипуляции с головоломками и предметами производятся от первого лица, за исключением тех случаев, когда происходит нечто особенное. Обзор локейшнов также идет от первого лица, сохраняя свойственные действующему в данный момент персонажу черты характера. Когда вы попадаете в экран, где курсор меняется на символ «движение», включается анимация третьего лица, которая позволяет вам видеть, на что, собственно, вы похожи, как вы двигаетесь и как себя ведете. В добавление к сказанному замечу, что разговоры, ведущиеся между тремя лицами, сделаны в лучших традициях RPG. Тот персонаж, с которым вы в данный момент говорите, передвигается на передний план, в то время как третий собеседник отодвигается назад.

Вообще, движения — один из самых поразительных аспектов этого продукта. Персонажи просто живут на экране, настолько они реалистичны. Взять, к примеру, Альбериха. Это толстый, безобразный карлик. Когда он идет, его ужасное брюхо двигается вперед-назад, заставляя покрывающую его кожу сморщиваться и растягиваться. Он изумительно выполняет свое предназначение в этой игре, так же, как и божественные персонажи. Эти, наоборот, элегантны. Они грациозно балансируют на футуристических серфбордах, когда совершают свои воздушные перелеты или перемещаются сантиметрах этак в тридцати от поверхности на дальние дистанции.

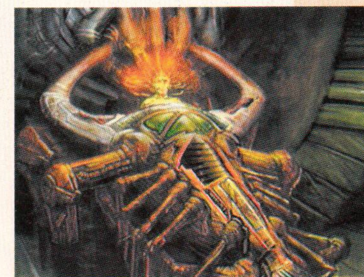
Да что говорить, каждый персонаж имеет свой характер и свой язык тела. Язык, полностью созвучный образу, навеянному музыкой. Логе —





тощий и надменный, холодный и самоуверенный. Зигмунд — воин, он сильный и гордый, а Брунгильда едва не лопается от обилия мускулов, напоминая походкой Штеффи Граф, в то время как дочери Рейна чувственны и женственны, как им и подобает по легенде.

В общем, совершенно очевидно, что каждый находится на своем месте и прекрасно дополняет сказочное повествование. Arxel Tribe, совершенно справедливо, души не чает в своем детище — игре **The Ring of the Nibelungen**. Детализованные герои совместно с красивым сценарием и неподражаемой музыкой Вагнера — вот где настоящая,



сдобренная выдержанной в веках поэзией красота. Прибавьте к этому разнообразные



ландшафты — от интерьера космического корабля до подземелий нибелунгов, лесов, пустынь, льдов, берегов и глубин Рейна...

Радует также многообразие костюмов и варианты использования национальных фольклорных деталей. Вам встретятся как древние кельтские пледы, так и современные одеяния в стиле модерн. Роботы здесь смешиваются с древними египтянами (Логе). Все модели, в том числе и средневековые женские платья с кринолином, тщательно прорисованы и соответствуют общему стилю игры.

В общем, лучше посмотреть, чем читать описание неизвестного автора.

Звук

Не буду растекаться мыслью по древу (мысью тоже не буду), скажу только одно иностранное слово: cool!!! А знаете, почему? Вот стоите вы на самой высокой башне замка. Где-то в небесах звучат далекие раскаты грома. Вдалеке вспышки молний. Это, конечно, потрясающе. Но главное не сами проявления стихии, а то, что они «живут»! Пройдет несколько секунд, и громовой





Действие саги разворачивается теперь на просторах Вселенной, но суть ее неизменна...

раскат достигнет ваших ушей. Вот что поражает-то. А другие звуки! Находясь у озера, вы услышите, как вдалеке покрякивают утки. Деревянные бревна и доски моста будут поскрипывать под вашими ногами. Листья будут шелестеть на ветру. Пламя в очаге будет характерно потрескивать. Может быть, каждый из этих звуков не так уж важен, но все вместе они значат очень много. Погружение полное!

Язык

Использование языковых возможностей в **The Ring of the Nibelungen** самое богатое и наиболее обширное по сравнению с другими играми. Диалоги строятся из фраз и слов, которые обычный пользователь,



редко посещающий библиотеки и мало читающий, вряд ли помнит. Одним словом, литературный язык. Английский, конечно. Я не говорю о русской версии, они все, как правило, усеченные и передают только суть, без нюансов, да и надо ли?

А в данном варианте даже тембр голоса и выражения подчеркивают характер персонажа. К тому же герои **The Ring of the Nibelungen** не лишены юмора (как черного, так и глуповатого).

Надписи и подписи также заслуживают всяческих похвал, а возможность выбора при инсталляции одного из трех языков (французский, немецкий, английский) повергла меня в изумление. Такой грандиозный продукт мог бы обойтись и одним, самым распространенным — английским.

В The Ring of the Nibelungen язык служит основным источником получения информации при разгадывании головоломок. Временами текст содержит решение, в котором вы нуждаетесь, но далеко не всегда вам будет так везти. Для сравнения скажу, что Зигмунд в большинстве случаев вообще ни с кем не говорит, и здесь уже нужно следить за его мимикой. Именно она служит ключом к отгадке.

Загадки

Поговорим немного о собственно паззлах. В этой игре геймеру предлагаются комбинации загадок, которые хорошо вписываются в сценарий. Все они имеют определенный смысл и не выбиваются из контекста. Уровень трудности с ходу не определишь. Какие-то сложные, какие-то слишком простые. Легкие загадки, как правило, встречаются в начале, а к концу игры становятся практически неразрешимыми. Ведь как бывает: быстренько перебираешься в новый локейшн, думаешь, что все самое противное уже позади, а тут на тебе — разгадай-ка загадку! И ты бьешься над ней несколько часов. Но когда решение, наконец, найдено, игра снова идет в ускоренном темпе.

Многие puzzles связаны с размещением предметов. Вы можете взять любой из них, «кликнув» на нем мышкой, и переместить его в нужное вам место. Если предмет подходящий, он встанет, как влитой. Если где-то что-то не совпадает, то ничего не произойдет. В некоторых случаях собранные вами объекты необходимо довести до кондиции. Только приведя их в рабочее состояние, вы сможете заставить их действовать. В противном случае, если даже вы и сотворите какие-то манипуляции с предметом, но они окажутся неверными, удачно решить головоломку вам не удастся. Ну, и в самом патовом варианте вы можете просто откинуть копыта и перепрыгнуть в финальный экран игры. Шепну вам доверительно, со мной такое случалось, но крайне редко.

Что еще добавить касательно коварных ребусов, шарад и загадок? Ах, да. Вот. Разработчики «Кольца...» придумали одну музыкально-органную задачку, которая довольно проблематично решается из-за звучащей фоновой музыки Вагнера, то есть решить-то ее можно, вот только опера мешает, не дает сосредоточиться на органе. А в остальном, прекрасная маркиза... все прекрасно.

The Ring of the Nibelungen не изобилует головоломками. И хотя их на первый взгляд много, они очень грамотно размещены. В середине длинных диалогов, некоторые из которых длятся по 15 минут, вам как раз и предлагается скоротать время за разгадыванием загадки.

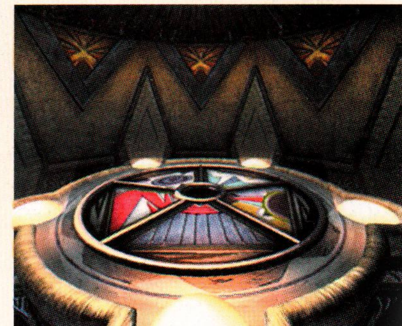
Недостатки

По правде говоря, недостаток в **The Ring of the Nibelungen** всего один. И зависит он не от разработчиков, а от ваших возможностей. Дело в том, что этот продукт требует минимум 250 Мбайт плюс свободное место на диске. При 300 Мбайт игрушка будет работать абсолютно корректно. Если же у вас этих мегов нет... что ж, у вас проблемы с **The Ring of the Nibelungen**.

Вывод

Продукция компании Cryo Interactive — феномен, близкий к совершенству. По времени игра продолжается достаточно долго, роскошные скрипты в диалогах персонажей не дают скучать, четыре различных эпизода составляют как бы уровневую схему, а главные действующие лица и менее заметные персонажи прошли испытание временем.

Признаюсь, я была огорчена, когда игровой процесс подошел к концу. Я бы с удовольствием поиграла еще. Утешает тот факт, что концовка выполнена ничуть не хуже, а, может быть, даже лучше основного сценария.



Как это ни странно, но в финальных кадрах объясняется далеко не все, хотя практически во всех квестах в заключение подводятся итоги. А вот в данном случае этого нет. Не все тайны баллады раскрыты, не все разгадано. Оставлено место для размышлений.

У меня зародилось подозрение, что этот задел оставлен для создания **The Ring of the Nibelungen II**. Чем черт не шутит? Может, Arxel Tribe разродится продолжением. Опять же, история нибелунгов и Иша освещена как-то не полностью...

Музыка и эпос, объем и чувства, звук и цвет — слагаемые чуда.



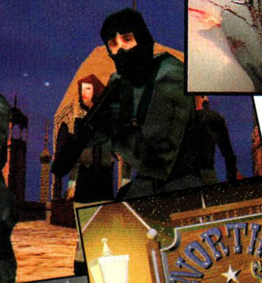
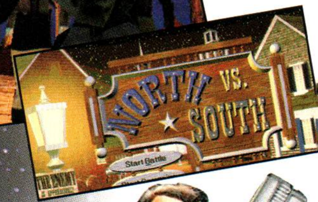


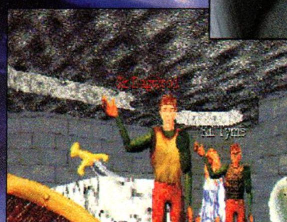
Вот они, боги и герои, с которыми вам предстоит отгадать тайну Кольца.

ОБОЙМА





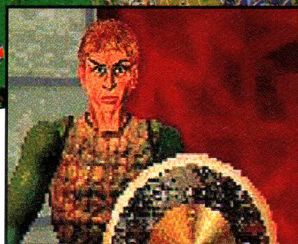
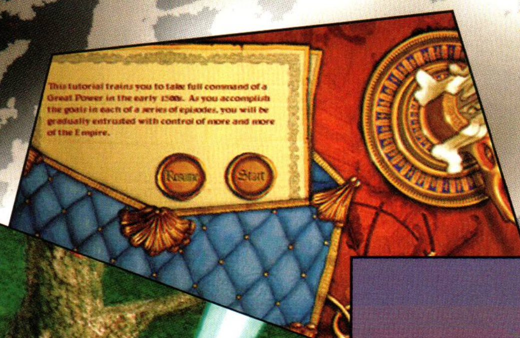




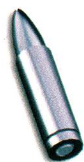
RECOIL

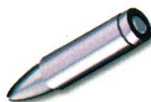
WARHAMMER 40 000: CHAOS GATE

110





Здравия желаю, господа Геймеры!

Почему так официально? Да все просто. Утро еще только забрезжило зарей на горизонте, как в редакции распахнулась дверь, да так, что ветром посрывало обои с моего десктопа. В комнату, прямо из разведки боем, изрядно потрепанный Издателями-Разработчиками (через три «з» и два «ч») ворвался Полковник Новый.

Поясняю, Новый — мой непосредственный начальник, заместитель Главного, между прочим. Рыжий военный человек без бороды (на лице), но при погонах (везде). Полковник прямо с порога начал махать тремя шашками, строить редакцию и кричать страшным



командным рыком: «Патроны давай!!! Геймеры в опасности!!!»

Ха, меня построишь! Я свое дело туго знаю! Я тут тоже не в бирюльках ковырялся, трудился, как Стаханов.

Не дадим Геймеров в обиду! Проведем через засады и вражьи заслоны! Сокрушим врага на его территории! От тайги до канадских морей!..

Кто не понял, это я сыплю выражениями Полковника. Верными, между прочим, выражениями! Они даже мою верную секретаршу Вуду пронимают, выдергивают из мультиплейера и понуждают к общественно полезному труду.



А я, а меня, спросите вы. А я трудился не покладая рук, снаряжая для вас то, без чего любое огнестрельное оружие — всего лишь бесполезная железяка. Я собирал вам Обойму! Это только дилетанты полагают, что снарядить обойму занятие простое и бездумное, сиди да вколупывай патроны в магазинную коробку. А вот не тут-то было! Спросите любого снайпера, станет ли он пользоваться патронами, только что сошедшими с конвейера? Не станет.

Каждый патрончик, если вы, конечно, хотите, чтобы он попал туда куда вам надо, нужно отчистить от смазки, и, непременно с любовью довести до ума. Чтобы не было неровностей и шероховатостей, чтобы глаза радовались изяществу и совершенству формы и содержания.

Сделано, господа Геймеры! Обойма готова, вооружайтесь смело! Баллистика слов и благородная тяжесть авторских впечатлений надежно отличают наши описаловы («описалово» — высшая форма игрового обзора (с) MegaGame).

Читайте, думайте и играйте.

Коммандер Бо..., ой, что это я...
Юрий Травников




Хакерский танк, вид сзади. Вглядитесь в его... корму. Когда-нибудь благодарное человечество воздвигнет ему памятник. Если, конечно, вы будете правильно дергать мышкой.



RECOIL

Василий Балуев

Подводная лодка в степях Украины...

Recoil, action-shooter, совмещенный с танковым симулятором производства **Zipper Interactive**, проще всего охарактеризовать как третью модернизированную версию известной игры Robotron. В ней нет ничего революционно-нового, если смотреть на используемые эффекты и графику, но это никак не отразилось на общей играбельности, несмотря на множество раздражающих проблем.



Паспорт

Recoil
Жанр: RTS + 3D-action
Разработчик: Zipper Interactive
Издатель: Westwood Studios
URL http://www.westwood.com

Системные требования:
ОС: Win95/98
Процессор: PII 300 МГц
RAM: 64 Мбайт
Video: 2 Мбайт SVGA
3Dfx

Сюжет игры довольно причудлив, бессвязен и, честно говоря, совершенно не нужен, что является вполне обычным делом для игр этого жанра. Вспомните Doom, Duke Nukem. А уж про такие игры, как M1 Abrams 2 я и вообще молчу. Кому интересен сюжет, когда противник сам так и просится в прицел. Это уж потом маркетинговые отделы компаний-издателей начали придумывать красивые сказки, чтобы возбудить интерес потребителей. И зря, только даром деньги тратят. В этих играх тренируется спинной мозг, а не его головной придаток.

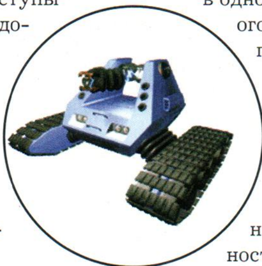


Итак, в 2018 компания MegaCorp создает искусственный разум для управления боевыми роботами. (И что это их всех так на милитаризацию тянет. Наверно, Bevisa и Butheada насмотрелись. От них не только на такое потянет.) В то же время человечество потихоньку вымирает, превращаясь в Internet-зомби (похоже, все к этому и идет). И, в который раз осознав свою силу и слабость своих создателей, машины начинают успешно стирать последних с лица земли. Единственная надежда человечества — движение сопротивления хакеров, случайно захвативших контроль над мощным оружием — Battle Force Tank. Мятежники выходят с вами на связь и убеждают провести BFT через разоренную землю и уничтожить центральный терминал искусственного разума. Не правда ли, оригинальный сценарий?

Путь к спасению

В одиночной игре вы будете управлять BFT в течение шести кампа-

ний, выполняя различные миссии: взрывая вспомогательные структуры искусственного разума, фабрики и т.п. Разработчикам удалось настолько удачно объединить прекрасные открытые ландшафты с вызывающими приступы клаустрофобии коридорами, что это не вызывает подсознательного отторжения, что происходило, например, в Out Laws. На более сложных уровнях вам придется бороться против войск компьютера среди привлекательных городских пейзажей, на ослепительных ледяных полях, в прекрасном, но таком хрупком подземном мире, и даже под водой. Двигаясь через уровни, вы должны будете уничтожить орды не по компьютерному смышленых противников. И в этом богоугодном деле вам поможет 18 видов уникального и прекрасно прорисованного оружия: Rapid Fire Pulse Guns, Napalm, Freon и Molecular Distortion Mortar Cannons.



Друг ошибок чудных

Одной из самых больших проблем в игре является ее интерфейс. Почему-то последнее время разработчики так и норовят усложнить его, чтобы пользователям жизнь малиной не казалась. Пусть берут пример с Билла Гейтса и тогда у них тоже будут такие уровни продаж. Игрок имеет возможность выбрать режим «от первого» или «от третьего лица» (а-ля Starsiege) из-за кормы танка. Перевес в сторону выбора «от третьего лица» очевиден, поскольку башня вашего танка и его корпус управляются совершенно независимо друг от друга, что может создать массу проблем в игре «от первого лица». Подобно оригинальному Robotron, Recoil требует умения двигаться в одном направлении, ведя огонь в совершенно противоположном. Поскольку даже тем, кто уже знаком с таким способом ведения боя (ох, как я с ним в Starsiege намучился, передать не могу), придется переучиваться заново, планка «дружественности» интерфейса падает еще ниже.

Альтернативный способ игры «от первого лица» тоже не выход, поскольку во время стрельбы вы не сможете видеть, куда двигается ваш танк. А потому имеете великолепную возможность наехать на какой-нибудь случайный предмет пейзажа и совершить великолепный кульбит в воздухе. Только вот приземление вряд ли будет мягким. К сожалению, в игре нет руководства по настройке клавиатуры, а тем более мыши, так что сделать управление более удобным нет никакой возможности.



Вот она, надежда человечества — доблестные хакеры-танкисты. Лица, исполненные интеллекта, глаза, излучающие решимость. С такими не пропадем.

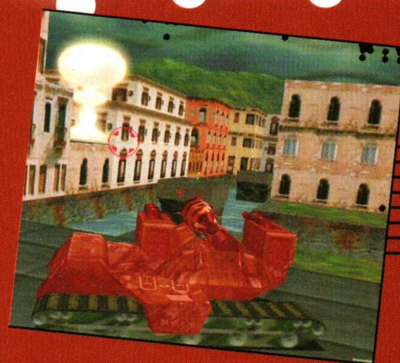
> В игре нет руководства по настройке клавиатуры, а тем более мыши, так что сделать управление более удобным нет никакой возможности.

Помимо проблемы с управлением, Recoil имеет и другие недостатки. Например, ракеты и снаряды движутся к цели очень медленно, так что враг успевает почувствовать неладное и ускользнуть. В результате ведение боя требует мастерства, доступного только асам реальных танковых боев. Требуется, чтобы вы одновременно управляли движением танка, дабы не наткнуться на неровности ландшафта, и отслеживали перемещение целей и прицела, чтобы не тратить боезапас впустую. А обилие мелких деталей вынуждает игру притормаживать даже на самых продвинутых машинах вплоть до PII-300. И здесь вам не поможет никакой графический ускоритель, проверено на практике.

Музыкальное сопровождение в игре, как и во многих других шутерах, представляет собой коллекцию немелодичных индустриальных звуков, плохо сбалансированных и смикшированных, что отвлекает от прекрасных звуковых эффектов. Так что лучше сразу отключить фоновую музыку, дабы не возникало желания вдарить по колонкам из всех стволов.



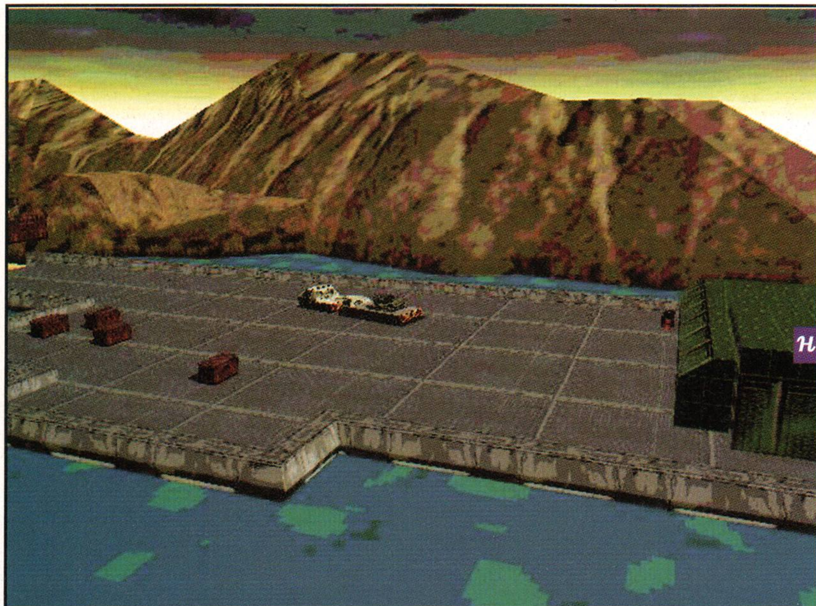




Единственная надежда человечества — движение сопротивления хакеров, случайно захвативших контроль над мощным оружием — Battle Force Tank.



Тот же танк, вид изнутри. Отсюда удобнее вглядываться в то, что вам подставляют ваши враги. Превратите их в памятники немедленно.

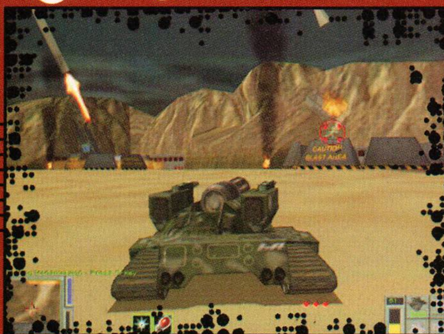


потенциальных противников? Принесите диск на работу и покажите коллегам, где ежики зимуют вместе с раками.

Deathmatch заставит вас постоянно дрожать от страха взлететь на воздух, судорожно вертеть башней вашего танка в поисках притаившегося врага и с удовольствием «спускать пар», разнося очередного неудачника на мелкие осколки.

Потеряв десяток танков, вы начнете давить боевых роботов не хуже, чем тараканов тапками на кухне.

Все это превращает игру в мощный адреналиновый выброс, будоражащий вашу кровь.







Один в поле не воин

Но, несмотря на все эти недостатки, Recoil остается весьма увлекательной игрой. Возможно, это является следствием постоянного напряжения ввиду невероятного количества противников, которые лезут на вас из всех щелей. Крутишься вокруг собственной оси, палишь из всех изобретений человеческого и искусственного гения, а они все не кончаются и не кончаются, не кончаются и не кончаются. Собрать бы их всех на одном поле и сбросить маленькую ядерную бомбу избирательного действия. Оружие массового психологического поражения. Но где это видано, чтобы количество противников могло остановить настоящего русского геймера? Еще духовный отец всех российских любителей военно-полевых игрищ, граф Суворов, говорил: побеждай не числом, а умением. Потеряв десяток танков, сломав парочку мышек или джойстиков, вы начнете давить боевых роботов не хуже, чем тараканов тапками на кухне. И если вы недалеки от призыва в славные Вооруженные Силы, не косите, а смело идите в танковые войска. Присвоение внеочередных званий и досрочный дембель, как отличникам боевой подготовки, вам обеспечен. Похоже, что игрушку эту сделали по специальному заказу нашего Министерства обороны, дабы безболезненно провести сокращение армии. Где они еще найдут таких спецов, которые смогут заменить механика-водителя и стрелка-радиста?

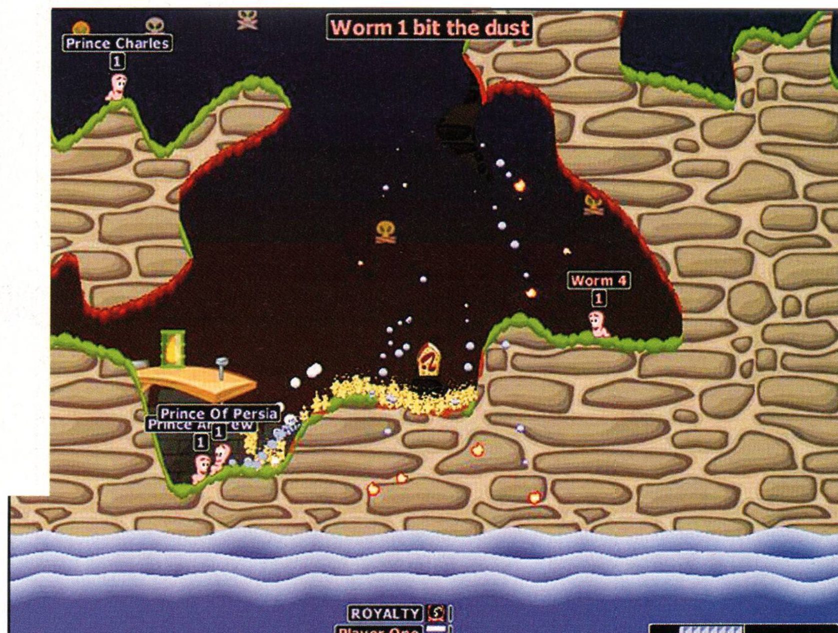
Лучше сразу отключить фоновую музыку, дабы не возникало желания вдарить по колонкам из всех стволов.

Не забывайте, что играть в Recoil можно не только зациклившись на собственном мониторе и джойстике. Зачем воевать «тихо сам с собой», когда вокруг столько

Но, пройдя ее, вы не сможете сказать, что видели будущее 3D-шутеров. Поверьте на слово, оно не такое. Оно куда хуже. Все, что вы сможете произнести, будет "Круто".




Машины битые? Битые. Но явно мало. Сейчас исправим.



Едва заметный дымок напалма, скачущие могилки, перепуганные вопли... В общем, все как обычно.

WORMS: ARMAGEDDON

Правда о кольчатых

Кирилл Алехин ака Маза

Нострадамус был прав — Армагеддону быть. Не считая «сынка малого» — механизированного санитара улиц Carmaggedon'а, нам уже продемонстрирован ужасающий (правда, в основном из-за плохих актерских работ) Armageddon со старичком Брюсом Виллисом в главной роли, а многочисленные секты обещают еще один Армагеддон, на этот раз более или менее реальный, месяцев эдак через шесть. Короче, Армагеддон — это модно. А раз модно — на нем можно заработать. Как? Наивный вопрос. Точно — не к нам: Mega Game организацией апокалипсисов в открытую не занимается. Спросите лучше **Team 17** и **Microprose**, уж они-то наверняка знают. Вот, например, недавно они выпустили игру, попавшую, что называется, «в струю». Worms: Armageddon называется. Или, если особо не придираться к переводу, — Червивый Апокалипсис.

Впрочем, наезды на Microprose — занятие бесполезное и неблагодарное. Я лично удавлю каждого, кто замахнется на людей, некогда сделавших гениальный (не спорить!) X-Com. Тем более, что тут они выступают в качестве издателя only, и их роль (помимо самой издательско-рекламной деятельности, естественно) состояла, видимо, именно в подборе «примодненного» названия. Основное же бремя ответственности лежит на Team 17, команде разводящей и умертвщляющей червей давно и, дай Бог, надолго. Но давайте по порядку.

Предположим, вы никогда не играли в Worms. Нет-нет, я ни в коем случае не утверждаю: издеваться над читателем как-то неприлично, и все же... Ну, вдруг в недалеком 1994-м вы еще не любили играться, или игрались, но только в Wolferstein 3D? А в прошлом году занимались разведением Зергов или видеть ничего не хотели, кроме любимого акселерированного Унрыла? Я, конечно, допускаю, что кто-то из нашей широкой аудитории еще не представляет, что есть Worms и с чем есть Worms. Но что-то сомнительно. И все же разрешите провести вводный курс в теорию вурмоводства и вурмовыдства.

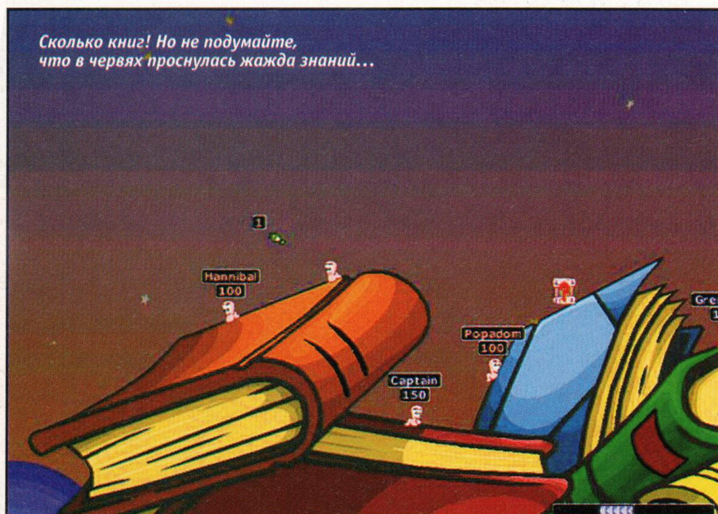


Паспорт

Worms: Armageddon

Жанр: лучший походовый стратегический action в мире
Разработчик: Team 17
Издатель: Microprose
URL www.microprose.com

Системные требования:
ОС: Win95/98
Процессор: P 100 МГц
RAM: 32 Мбайт
CD-ROM: 4X
SVGA — 2 Мбайт, DirectX 6.0



Настоящая история землеедов

Что такое черви, думаю, рассказывать не надо (э-эх... дилетанты... «Зоология, 9 класс», страница 186, Издательство «Веселые картинки», 1961 год). И хотя нормальные русские люди изучают червей в основном на лопате, на всякий случай процитирую выдержки из учебника, может пригодиться.

«Здоровые полноценные черви растут долго и нудно, вплоть до достижения ста (100) хитпойнтов, после чего сбиваются в группировки и с этого момента ходят исключительно группами, по 2—8 боевых единиц в отряде.

После прохождения курса ЧСН (червяк специального назначения) каждый член отряда превращается в смертоносную боевую единицу, готовую на все и великолепно обращающуюся с любыми видами оружия.

Исключительно кровожадны. Применение своим навыкам черви находят на поверхности, куда выползают с единственной целью: УБИВАТЬ. На людей и домашних животных не замахиваются, кромсают только себе подо-»

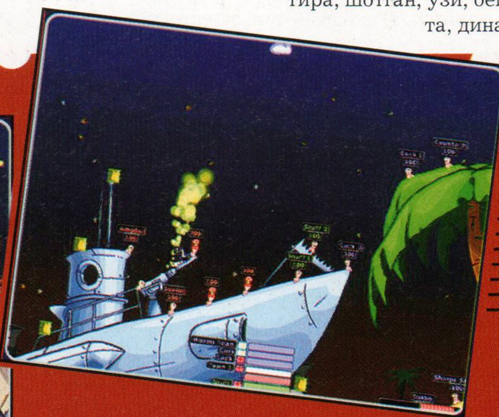
Следующая страница была с корнем вырвана, видимо, для некких гигиенических нужд, так что буду рассказывать по памяти.

Черви сражаются не просто так, а группами. Вернее — группировками. Устраивают настоящие бандитские разборки, солнцевским такое и не снилось.

Происходит это следующим образом: на некой площадке (острове) встречается десяток этих, не побоюсь этого слова, животных, и начинается то, что в повседневной игроманской жизни называется МЯСОМ. Словом, всем кирдык. То, что стреляют и передвигаются все по очереди, червь за червем, только добавляет азарта. Хотя иногда «высказаться» успевают и не все.

Каждый уважающий себя червяк носит с собой разнообразный арсенал — от «квакнутой» базуки и шотгана до сумасшедших коров и взрывающихся старушек (базука, самонаводящиеся ракеты, мортира, шотган, узи, бейсбольная бита, динамит, гранат...







ааа! Ну, товарищ редактор! Я не «гоню» объем, я просто пытаюсь перечислить базовый набор вооружения!). Причем черви применяют этот арсенал без сомнения и сожаления («— А как дипломатические методы? — В гробу мы видали вашу дипломатию!», — из пресс-конференции перед очередным раундом), что приводит к печальным последствиям не только для самих кольчатых, но и для окружающего ландшафта, от которого во всех смыслах не остается камня на камне.

Черви сражаются не просто так, а группами. Вернее — группировками. Устраивают настоящие бандитские разборки, солнцевским такое и не снилось.

Так что жизнь рядового червя коротка, но полна приключений. Более того, она являет собой идеальный сюжет для голливудского боевика категории... пониже. Чем плохо? Трудное детство → преступные связи → крутая разборка → печальный, а вовсе не ненавистный happy, конец. Оскар обеспечен. Даже два — второй за лучшую мужскую роль. Червяк хоть и умер, но Оскар заслужил.

Wath's new?

Все это было в первых Worms. И это покорило мир. Тогда в него играли все — разумеется, те, кто имел доступ к мощным 486-м. Был лишь один явный минус, портящий впечатление: позорное разрешение 320 на 200, которое было приемлемо тогда, но стало совершенно диким уже через полгода. Вторые Черви сменили графику и стиль игры — по крайней мере внешне черви превратились в мультяшных героев а-ля Walt Disney, мило вздыхающих, нетерпеливо прыгающих, переглядывающихся и судорожно глотающих таблетки валидола в предчувствии подлетающей ракеты. И очень жаль, прямо скажем, трагически умирающих (помните, я предлагал выдать червяку Оскара?). Но суть не изменилась — это же было все то же кровопролитное побоище, что и в Worms-один.

А что мы видим в Worms: Armageddon? О да! В смысле — о нет! Новые, вплотную подобравшиеся к пресловутому Армагеддону (2000-й так близко, что почти «С новым годом, крошка!») черви в точности копируют прошлогодних, практически не изменившись, или изменившись, но практически незаметно. Так что те, кто играл в Worms 2, внимайте списку нововведений, остальным это будет глубоко до лампочки, так что остальные (хоть я не верю в ваше существование) можете смело пропускать. Итак...

Первое и самое заметное у нас отобрали потрясные вступительные мультики, ради которых я перезапускал Worms 2 по пять раз. И еще — сменилось меню. На худшее. С другой стороны, покопавшись в этом самом неказистом «тебю», мы выясняем, что явно усилилась однопользовательская часть,

превратившаяся из унылых тренировок с тупым компьютером в какое-никакое, но развлечение, а каждая команда поимела кучу особенностей — от флага и сленга до спецоружия и гимна. Вплоть до — ну какой флаг и гимн нужен русскоязычному игроку? — российского. Так что, больше червей, хороших и разных!

Team 17 слегка (слегка...) разнообразили графику и анимацию Ч., подрисовав, например, с десяток новых видов могилок и стилей для оформления игровой площадки. Принципиально? Нет, конечно. Но приятно.

Дальше — Вау! Разработчики решили лишить всех локализаторов (применительно к нашим, российским реалиям, главным образом пиратов), внедрив многоязычную поддержку. Черви способны выражаться не только на ломаном английском\немецком\французском, но и куче других, «нестандартных», языков, включая (говорю же — Вау!) русский. «Победа!», «Ты еще пожалеешь!», «Предатель!» и т. п. Причем без акцента. Чесслово — как бальзам на душу, хотя немного смущает отсутствие трехэтажной ругани. Хотя русские, особенно в пылу такой смачной «стрелки», когда гад-синий выпустил старушку, а у твоего Billa всего 20 единичек жизни, обычно выражаются несколько иначе...

Новое оружие? Само собой разумеется. Появились напалмовый огнемет, многоразовый лук, «срубащий» ровно половину жизни топорик (то бишь от ста хитпойнтов — пятьдесят, а от двух — один) и т. п. Особенно порадовался действию «суицидального червя» (suicide worm) и имеющего примерно тот же эффект скунса. Вражины (и не только), попавшие в радиус действия этих смертоубийственных приспособлений (впрочем, какое из скунса приспособление?), заболевают, превращаясь из розовых здоровячков в сереньких задохликов, начинают покашливать и медленно, но верно умирать. Вогнать врага в могилку таким жестоким мето-дом не удается, но зато «побитых» чахоточников сразу становится так жа-а-алко...

Появившиеся «космические» технологии в виде скафандра-самолета или временного уменьшения гравитации ничего особенного в игру не привносят. Даже хуже: положа руку на сердце — изврат еще тот. Хотя и работает.

Собственно, с отличиями — все. Из чего заключаем, что Worms: Armageddon ни на что большее, кроме как на mission pack к Worms 2 не претендует. Увы и ах? Ну уж нет! Большего и не обещалось, а крики на весь Internet «Это не дополнение — это настоящий Worms 3!» были и остаются на совести голосистых дезинформаторов.

Червяк червяку...?

Подошли к самому главному и, увы, короткому. Мультиплейер. То, что сделало Червей настоящими «братьями нашими меньшими» не подкачало и тут. Да и что могло подкачать? По-прежнему можно рубиться толпой до восьми человек на одном компьютере. И по-прежнему это очень ЗДОРОВО. Слюни, крики, почти преступные сговоры с целью замочить лидера и даже небольшие потасовки... В общем, полный ком-плекс услуг, доступный обычно только в игровых клубах, но никак ни на одной машинке. В этом Worms великолепен. По совести говоря, это и есть лучшая сторона игры, сделавшая ее мегахитом, ради которой ее стоит покупать. История из жизни: группа товарищей, никогда не игравшая ни во что, кроме литтербола, обучалась «Червям» в течение получаса, а потом...

А потом, утром, их пришлось оттаскивать за уши от монитора и развозить ошалевших вурмодавов по домам. Самое обидное, что через два дня они вернулись. С одной целью. ПОИГРАТЬ. No comments.

Так что вот. Очень даже Rulez, даром что адд-он. Кстати, есть очень распространенный вопрос: почему Armageddon? Нет, не пугайтесь, это не конец эры Червей, просто это — последняя их ПЛОСКАЯ война. Worms 3 обещаны уже в полном 3D, полигонах, 3D-акселераторах и прочих радостях. Ну, прямо как Fallout3... Тьфу, простите, забылся. В общем, покупать Worms: Armageddon или оставить пылиться на полках магазинов — я вам не советчик. Лично я затарился, и, честное слово, другого Армагеддона мне не надо. Ну а вы как знаете.

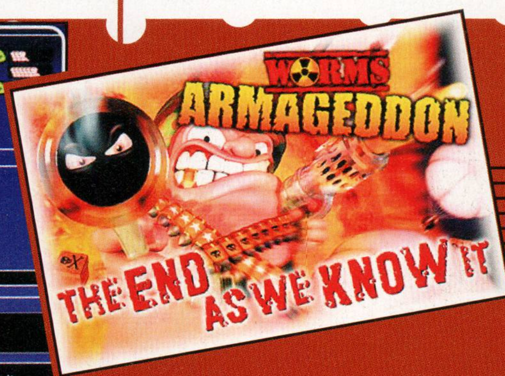
P.S. Объективно оценить графику не могу. Ну, не могу и все. Это не смотрится как игра, это — мультик. А я так люблю мультики...

Жизнь рядового червя коротка, но полна приключений. Более того, она являет собой идеальный сюжет для голливудского боевика.

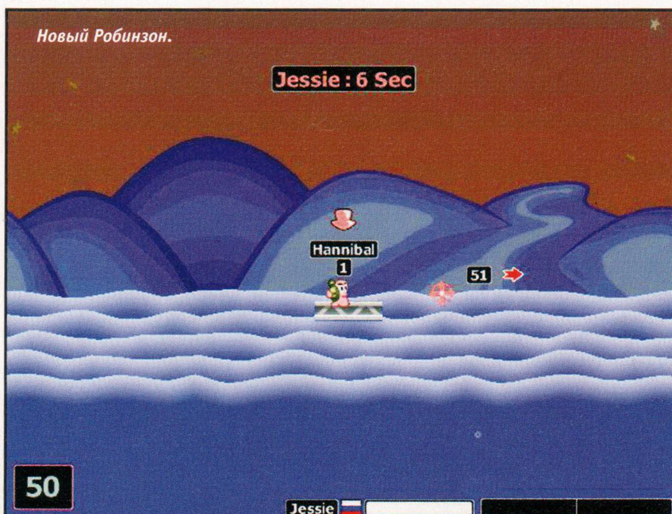
Черви способны выражаться не только на ломаном английском\немецком\французском, но и куче других языков, включая русский.

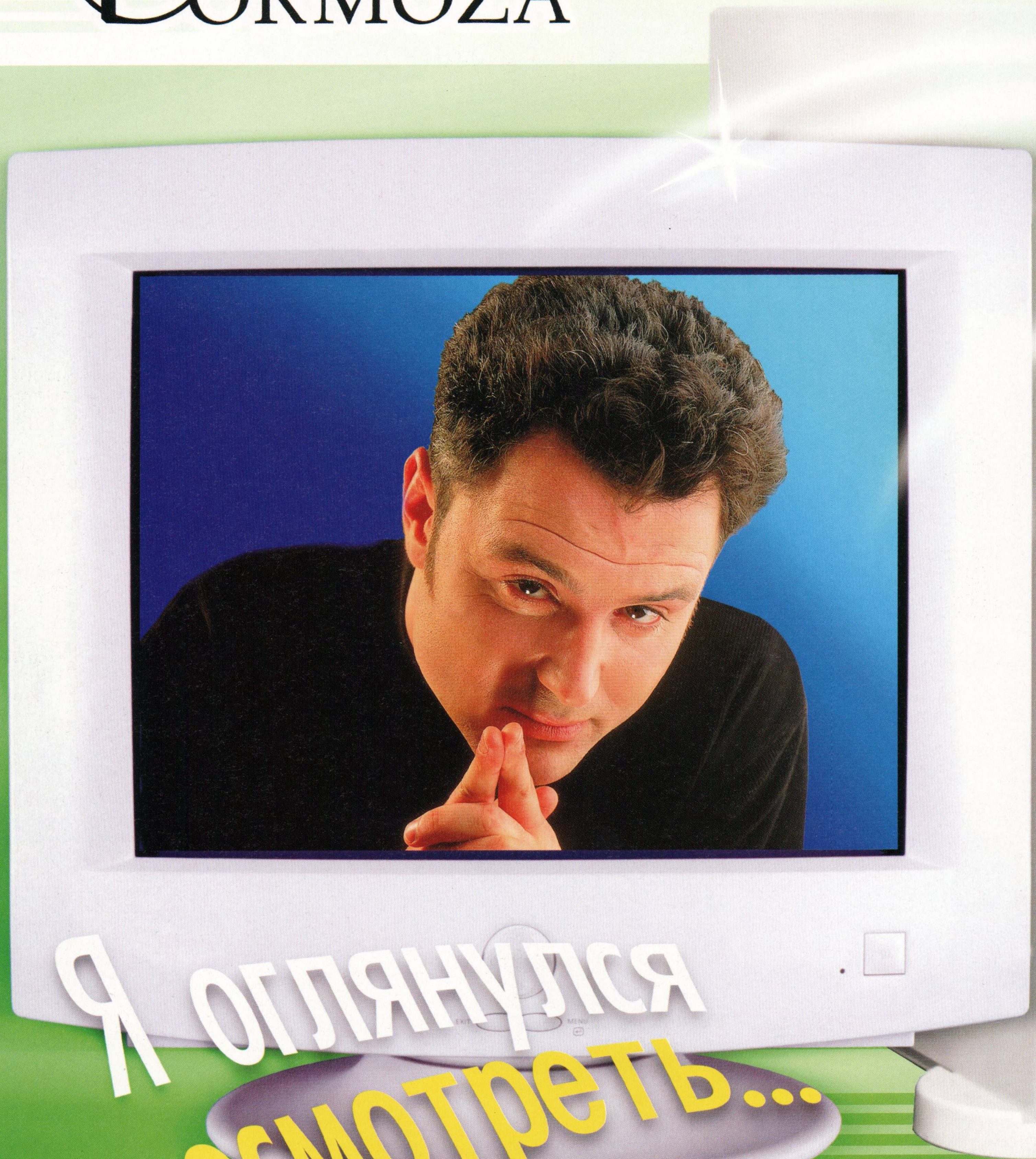


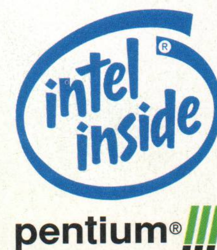




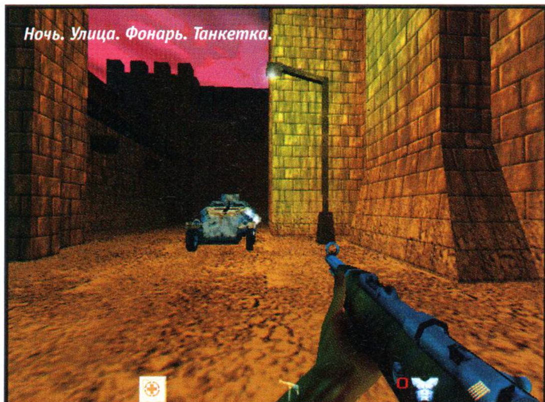
Почему Armageddon? Не пугайтесь, это не конец эры Червей, просто это последняя их ПЛОСКАЯ война. Worms 3 обещаны уже в полном 3D, полигонах, 3D-акселераторах и пр.




FORMOZA®
Я оглянулся
посмотреть...

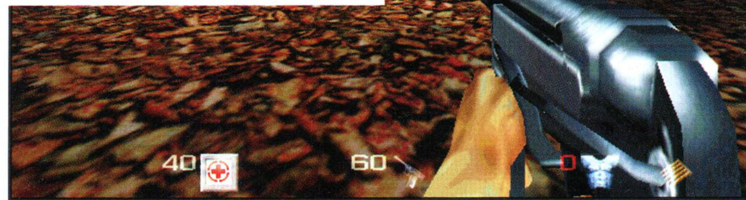


intel inside
pentium III


Ночь. Улица. Фонарь. Танкетка.


Какие красноречивые пузырьки!





MORTYR

Святослав Торик
aka [EXE] - Torick

НОСТАЛЬГИЯ ПО-ПОЛЬСКИ

Русский с поляком – братья навек

Мода на игры от славянской братии (Россия — Hard Truck, Rage of Mages, GAG; Польша — Take no Prisoners, Clash; Украина — Chasm: The Rift, Carnivores) растет день ото дня. До чего же мы, други мои читатели, дожили? Все те же поляки, казалось бы, маленькая нация, братья славяне, докатились до того, что вышли на арену индустриии видеоигр со своей... как бы это помягче... поделкой с претензиями. И, как и следовало ожидать, обломались.

Паспорт

MORTYR

Жанр:	3D-action
Разработчик:	Mirage Media
Издатель:	Interactive Magic
URL	www.imagicgames.com

Системные требования:

ОС:	Win 95/98
Процессор:	PII 266 МГц
RAM:	64 Мбайт
CD-ROM:	4X
3DFX Voodoo	

Памяти Wolfenstein 3D посвящается...

К обломам относится сюжет. Будущее, 2093 год. Вы играете за секретного агента Мортира. Вас посылают в прошлое, в 1944 год, дабы попытаться предотвратить вселенную от непоправимого — слияния мафии вашего времени с фашистами ихнего. Для этого вам придется пройти 30 уровней, из них пятнадцать в прошлом и соответственно пятнадцать в будущем...

Миру — мир

По идее, у проектов с таким размахом должен быть как минимум достойный геймплей, то есть играбельность. С этим здесь тоже непорядок. Во-первых, все виды оружия, доступные уже с третьего уровня, не есть признак сбалансированности игры. Когда я играл в Дуум, мне частенько приходилось пользоваться двустволочкой: на остальное патронов попросту не хватало.

Во-вторых, жить и действовать на благо будущего мешают сильные внутриигровые тормоза, но о них ниже.

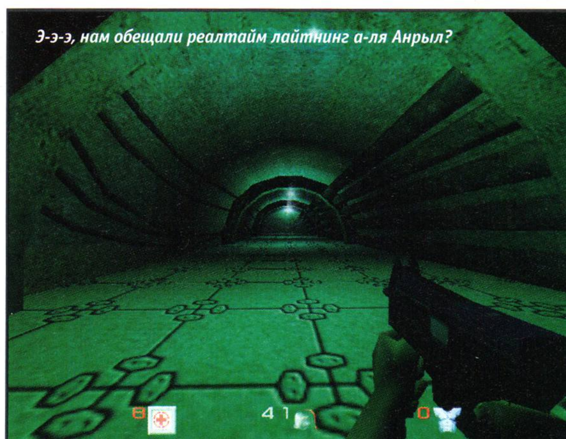
В-третьих, AI заслуживает жалости: стреляешь во врагов, а они идут на тебя, даже если ты в миле от них. Солдаты пуляют не стесняясь друг в друга и даже старших по званию, натренированные овчарки бегают и виртуально гавкают, не причиняя никакого вреда нашему доблестному Мортиру. В общем, недоработки встречаются на каждом углу.

Но все же, если подходить к новоявленному продукту жизнедеятельности (эта фраза имеет несколько смыслов, осторожнее!) польских кармаков серьезнее, то можно сказать, что игра имеет стратегический аспект — в мирном состоянии AI врагов куда «правильнее». Офицеры исправно проходят мимо, солдаты исправно патрулируют местность, исправно не ожидают взрыва (хе-хе, Батхед, это будет клево!), если подходить к ним со спины, то они некоторое время будут напрягать мозги (мол, кто это на них сзади пялится), а уже потом стрелять. Словом, игра приобретает дополнительные возможности, кроме отстреливания всего, что движется. Можно двигаться тихо, вдоль стенки, можно перебежками зайти за спину противнику — местами

Mortyr напоминает незабвенных Командос.

Оружие радует, вот что! Начинаете вы с ножом и парабеллумом. Без патронов...

..??? Мортир же из будущего! Где лучевое оружие? Где суперсовременные базуки? Где пульс-райфл, в конце концов? Молчат разработчики, молчат. Терминаторов насмотрелись — минимум предметов при переносе во времени. Ну и ладно, не больно-то хотелось. Наконец, есть и винтовка и пистолет-пулемет. Более того, из любого вида оружия можно стрелять как бы с биноклем. Объясняю: жмете кнопульку, забин-



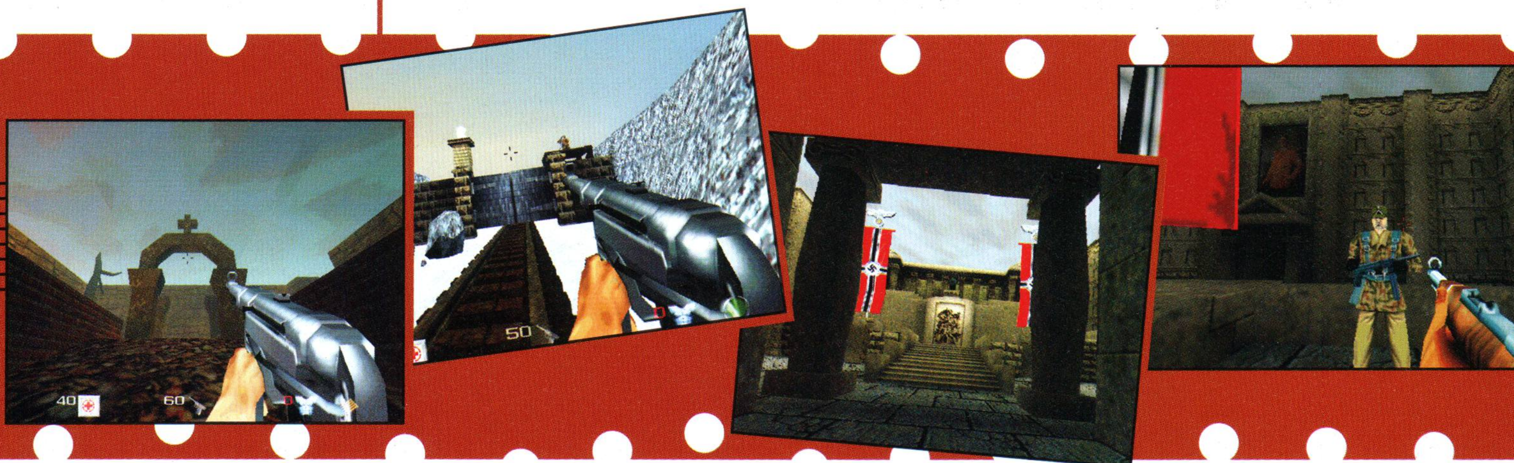
Э-э-э, нам обещали реалтайм лайтнинг а-ля Анрыл?

носительно мощной винтовки или четыре-пять очередей из пулемета, разметающих толпы врагов в две секунды. Разработчики клянутся, что держались реальных прототипов огнестрельного оружия времен второй мировой! Свежо предание, да верится с трудом...

Разработчики клянутся, что держались реальных прототипов огнестрельного оружия времен второй мировой! Свежо предание, да верится с трудом...

«Что за...?» — спросит меня внимательный читатель. А я ему отвечу: «Не знаю». И ведь в самом деле не знаю...

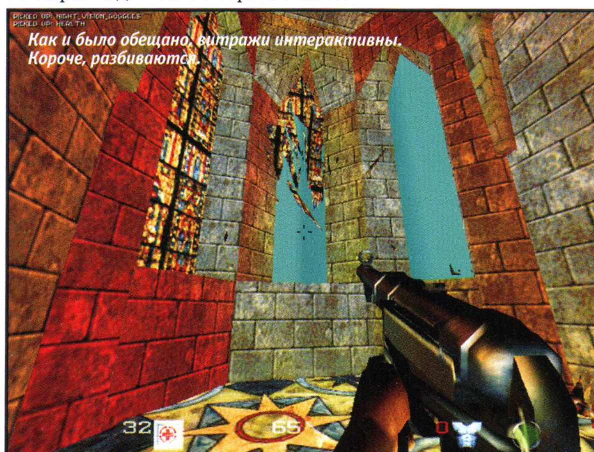
Зато братья славяне из Mirage могут похвалиться отличным знанием физики за весь курс средней школы. При ходьбе Мортир покачивается из стороны в сторону, когда в него стреляют, он может и упасть (как, впрочем, и враги). Отдача от пистолета не особенно чувствуется, а вот стреляя из базуки, на краю пропасти лучше не стоять (вот этого я не понимаю, безоткатное же...). Сказав свое «фи» в адрес небезызвестного морпеха, разработчики вежливо попросили игроков не падать с большой высоты. Если в Дууме можно было летать прктически с любой высоты и продолжать бегать, то в Мортире, падая с высоты более семи-восьми метров, вы вообще никуда не побежите. Привет реальности...



денную под «снайпер», экран потихоньку начинает приближаться по метру в секунду. Можно прицелиться поточнее и стрелять. Хоть из пистолета, хоть из пулемета: попадание стопроцентное.

А вот еще есть возможность пользовать тяжелый пулемет (если не ошибаюсь, весит такая махина в районе 30 кило!), который «кушает» патроны того же калибра, что и винтовка. Так что приходится выбирать: двести выстрелов из от-

Разработчики вежливо попросили игроков не падать с большой высоты. В Мортире, падая с высоты более семи-восьми метров, вы вообще никуда не побежите...



Как и было обещано, витражи интерактивны. Короче, разбиваются.

Варшава — столица Нереалии

Движок игры — ее гордость. Разработчики пообещали нам Mortyr как игру, которая по графике забьет Анрыл, а по сюжету будет напоминать Wolf3D. От Вольфа взято, факт. Правда, он в свое время даже на двушке не тормозил. Unreal? Сомневаюсь. За то время, которое прошло с выхода Mortyr, игру успела обругать примерно половина моих знакомых, купивших ее.

Сразу хочу предупредить: если вы не хотите играть каждый раз заново, то сразу же отключайте поддержку шестнадцатибитных текстур, иначе сейвики грузиться не будут! Теоретически связи здесь быть не должно, но практически... увы. Движок явно не рассчитан на моделирование открытых пространств, поэтому, выходя в очередной раз на открытую местность, приготовьтесь к очередному слайд-шоу (подменяющему видеовставки, наверное). Шестнадцатибитных текстур нет (уже навязло в зубах, но такова горькая правда жизни). А вот восьмибитные есть.

Краски

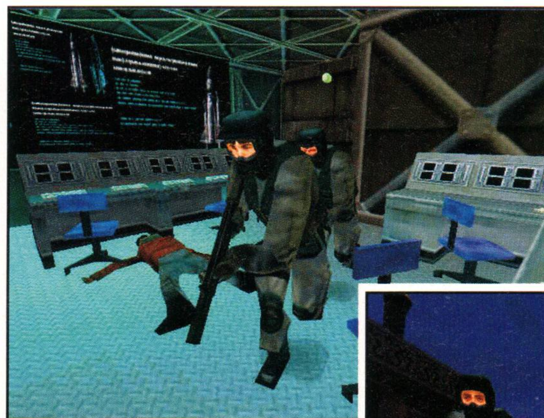
«Что в графике тебе моей?» Много чего. В том числе и частичное отсутствие оной (количество текстур по отношению к количеству плоскостей сильно разочаровывает). Количество разрешений не впечатляет, впрочем, слабым компьютерам выбора не будет, 640х480 — форева. Зато эффектов выше крыши. Тут вам и снег&дождь и туман, которого нам за глаза хватало в Турке, и зеркальные поверхности, и такие чисто 3DFX'овые эффекты, как размытие текстур, тройной буфферинг и мипмаппинг. Протащились?

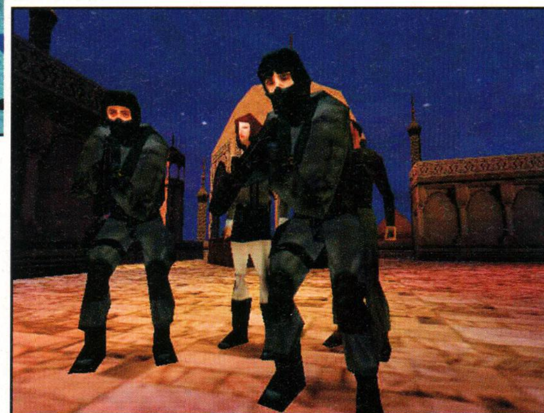
В бочку дегтя — ложка меду. Звук есть! Он даже правильно подобран! Собаки лают, солдаты кричат «Хальт!», снег под ногами правдоподобно хрустит. А вот с трэками не повезло. На мой взгляд, музыка совершенно не к месту, хотя это всего лишь мой взгляд (или слух...).

ИтогО

Любите кино «Четыре танкиста и собака»? Играйте в Mortyr...



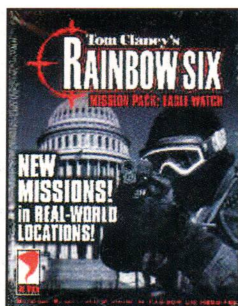




Алис Чирок

TOM CLANCY'S RAINBOY SIX MISSION PACK: EAGLE WATCH

«ШЕСТАЯ РАДУГА» СТАНЕТ ПОВЕСЕЛЕЕ



Паспорт

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX MISSION PACK: EAGLE WATCH

Жанр: strategy/action
Разработчик: Red Storm
Издатель: Red Storm Entertainment

URL www.redstorm.com

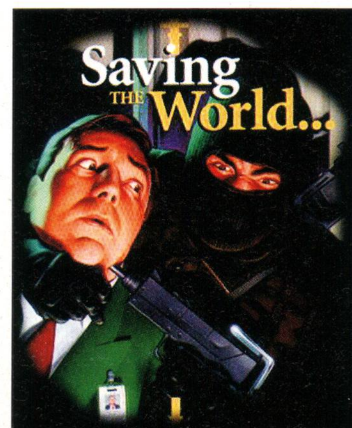
Системные требования:
ОС: Win 95/98
Процессор: P 166 МГц MMX
RAM: 16 Мбайт
CD-ROM: 4x
keyboard, mouse

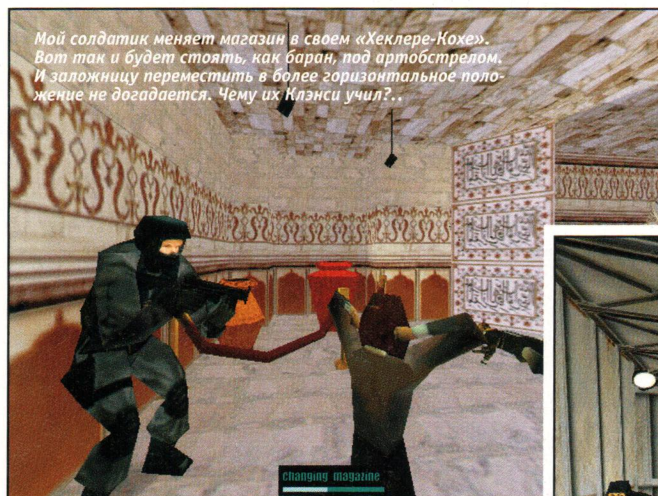
Нет сомнений, что оригинальный вариант **Rainbow Six** Тома Клэнси — довольно заурядная игрушка, которую всякий уважающий себя геймер если и пройдет от начала до конца, то не больше одного раза. И знаете, почему? Потому что в ней ограниченное количество миссий (я бы даже сказала, очень ограниченное). И потому, что типов вооружения явно не хватает для полноты впечатлений. И еще потому, что искусственный интеллект ведет себя до неприличия странно. И, наконец, потому, что многопользовательская игра после нескольких заходов в сеть по свежести ничем не превосходит осетрину второго сорта. (Я уж не говорю о муках безупречного прохождения...)

Другими словами, **Rainbow Six** — игра-однодневка.

Другое дело — пакет дополнительных миссий, выпущенный компанией **Red Storm** в феврале 1999 года. Хотя и тут есть над чем поразмышлять, поскольку все плюсы этого компакта уравновешены полноценными минусами.

Плюс № 1. Eagle Watch содержит пять новых миссий. Кампании проходят в различных, известных всему миру местах, таких, как Биг Бен или Тадж Махал. Задания прогрессируют от средней степени сложности к более высокой, и их структура аналогична структуре миссий в **Rainbow Six**. За исключением, может быть, небольших отличий (например, вам не нужно упаковывать с собой на каждую операцию датчики сердцебиения,

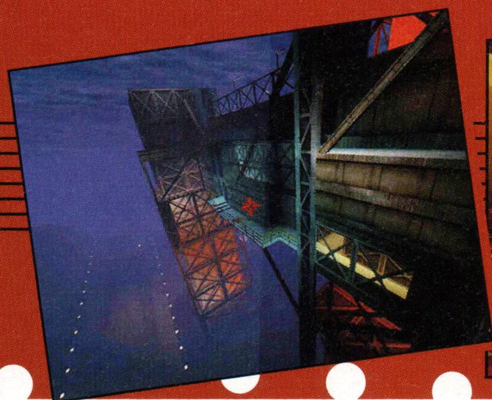




Мой солдатик меняет магазин в своем «Хеклере-Кохе». Вот так и будет стоять, как баран, под артобстрелом. И заложницу переместить в более горизонтальное положение не догадается. Чему их Клэнси учил?..

они уже «вживлены»; вам также не придется ничего планировать: планы уже включены в каждую миссию).









Минус № 1. Eagle Watch содержит *только пять* новых миссий.

Плюс № 2. Игра обогатилась четырьмя новыми элементами действия, а также тремя новыми видами оружия (пистолетом «Пустынный орел» 50 калибра и двумя штурмовыми винтовками: H&K G36K и G3A3). Кроме того, у вас появилась возможность проверить себя в деле, не рискуя «сыграть в ящик» при первом же неприятельском выстреле. Для этого разработчики добавили в игру два новых тренинговых уровня.

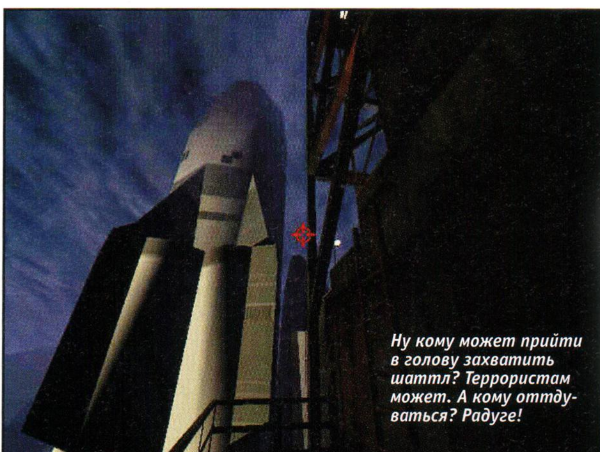
Ваша задача — доставить высшее командование к выходу в качестве жизнеспособного организма. Трупы тут не прокатят.

Минус № 2. Eagle Watch содержит *только четыре* новых элемента операбельности.

Плюс № 3. Четыре новых члена команды, двое из которых — мужчины, а двое, как раз наоборот, женщины. Каждый из них имеет свое лицо, способности и возможности.

Минус № 3. В одиночной игре они, возможно, на что-то сгодятся, а вот в мультиплеере — вряд ли.

Плюс № 4. Многопользовательская игра стала разнообразнее и увеличилась на пять новых вариантов: «Убийца» и «Убийца рассредоточенный» (звучит смешно, но это именно так — в начале игры члены вашей команды рассредоточены по разным точкам карты), «Охота на террористов» и «Охота на террористов рассредоточенная», а также «Защита базы».


Ну кому может прийти в голову захватить шаттл? Террористам может. А кому отмдуваться? Радуге!

В вариантах «Убийц» (Assassin и Scatter Assassin) каждой команде дается «генерал», который должен быть любой ценой защищен от всяческих покушений на его жизнь. Ваша задача — доставить высшее командование к выходу в качестве жизнеспособного организма. Трупы тут не прокатят. Но помимо эскортирования к зоне выхода собственного генерала вам еще нужно попытаться уничтожить чужого. Вот где собака-то зарыта!

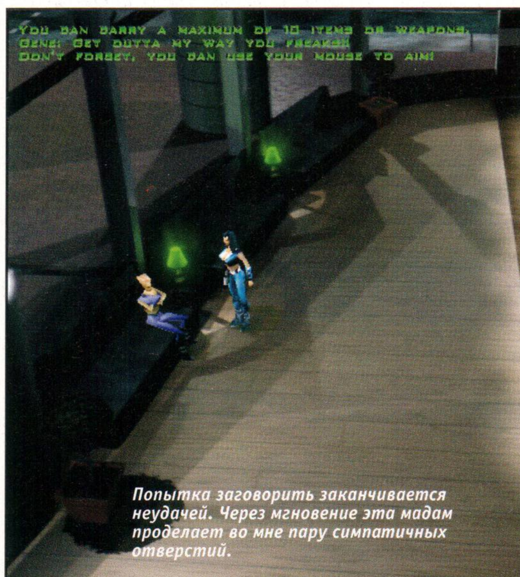
Варианты «Террористов» (Team Terrorist Hunt и Team Scatter Terrorist Hunt) — для двух команд. Задача — уничтожить максимальное количество террористов. Хотя, по правде сказать, для того, чтобы выиграть, достаточно прибить чуть больше половины. Это как на бирже: имеешь 51% акций — и ты в белом фраке.

В «Защите базы» (Save the Base) каждая команда начинает игру с определенного места и должна пробраться в расположение врага, чтобы активизировать там бомбу. Самая фишка в том, что нужно не только позаботиться о смертоносной игрушке противника, но и защитить место дислокации своей. Вывод напрашивается сам собой: вражеская бомба должна взорваться раньше.

Минус № 4. Упс... А минусы-то и кончились...

Что ж, подведем итоги. В общем и целом пакет дополнительных миссий под названием **Eagle Watch** давно просился на прилавки. В режиме многопользовательской игры он обладает рядом преимуществ, которых так недоставало **Rainbow Six**. Если учесть, что самые интересные режимы в этом пакете — это режимы «...Scatter...», которые, собственно, и подразумевают именно ту самую кооперативную тактику, любители multiplay будут в восторге.

И на прощание обратите все-таки внимание на один минусик. Я о нем только что вспомнила. Как в оригинале **Tom Clancy's Rainbow Six**, так и в новом пакете миссий **Eagle Watch** до обидного низкий уровень AI. Эх, вы, разработчики... Обидно ведь!


Попытка заговорить заканчивается неудачей. Через мгновение эта мадам проделает во мне пару симпатичных отверстий.





THE CREED

Алексей Кравчун
aka Gomolog

ХОТЕЛИ КАК ЛУЧШЕ, А ПОЛУЧИЛОСЬ ОПЯТЬ



Паспорт

THE CREED

Жанр: Action/Adventure
Разработчик: Insomniac Entertainment
Издатель: Electronic Arts
URL www.ea.com

Системные требования:
ОС: Win 95/98
Процессор: P 133 МГц
RAM: 32 Мбайт
CD-ROM: 2x
желателен 3D-ускоритель

ВВЕДЕНИЕ В НЕРЕАЛЬНОСТЬ

Далекое-предалекое будущее. In galaxy far, far away. Космический лайнер, бороздивший бескрайние просторы Вселенной, неожиданно взрывается, даруя миру пару тысяч тонн звездного мусора и одну спасательную капсулу, несущуюся к ближайшей планете Outpost VI. Приземление прошло удачно, и на свет божий показались двое сомнительной наружности: Гай Вульф — охотник за преступниками — и девушка Джин Матрикс — профессиональная убийца (играть можно за любого по выбору). Оглядевшись по сторонам, они заметили невдалеке промышленный квартал какого-то города и направились разведать обстановку. Они еще не знали, что этот город Цербер — одно из самых опасных мест в обитаемой части галактики.

Ура. Свет увидела новая игра в духе незабвенного Blade Runner'а. Малоизвестная компания Insomniac Entertainment произвела игру под загадочным названием Creed, что в переводе означает «Символ веры». И мы действительно почти поверили радужным обещаниям разработчиков. «...Фантастическая по реализму графика...», «...захватывающий сюжет не отпустит вас до конца игры...», «...покупайте наших слонов...» Что же на самом деле пытаются впарить нам разработчики, вы поймете, прочитав данную статью до конца. Читайте и не говорите, что не читали. Я вас предупредил, а теперь к делу.

Окружение и геноцид

Власть в городе принадлежит трем группировкам: последним

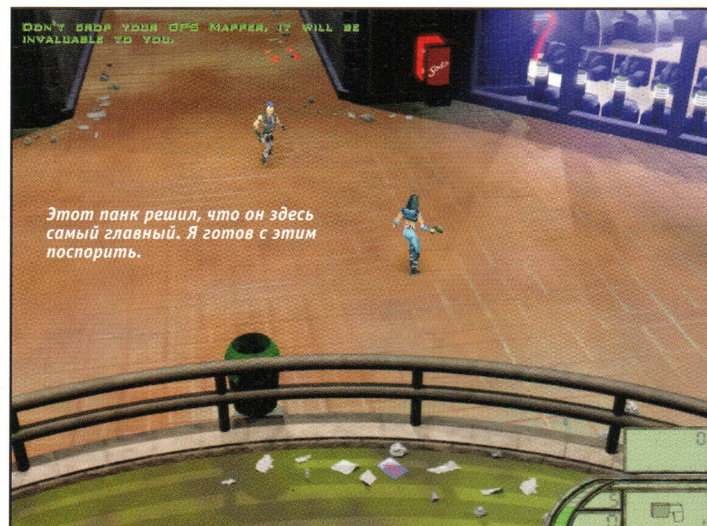
представителям закона на этой дикой планете — Goverment; преступной Brotherhood и Order, которые, вроде бы, тоже за мир во всем мире, но упорно не хотят объединяться с законниками. Вашей целью будет выбраться из этого поганого городишки целым и невредимым, что, скажу я вам, не так-то и просто. Чтобы покинуть планету, вам предстоит оказать содействие одной из организаций и помочь ей захватить власть в мегаполисе. Первым делом направляемся в местное бюро работодателей и выбираем себе задание по душе. Начинать советую с простеньких миссий, иначе рискуете нарваться на крупные неприятности. Я, например, первым делом ринулся на ликвидацию местного маньяка-пиротехника, за что жестоко поплатился. Маньяк при виде меня не пожелал добровольно сложить оружие, а, напротив, лихо поджарил мою безоружную персону. После чего пришлось грузить предусмотрительно сохраненную ранее игру и браться за другое, менее сложное задание.

Чтобы сбить нас с толку, разработчики составили ну очень сложные маршруты для каждого жителя города, но нашего брата не проведешь.

Хватаясь за новое поручение, не стоит забывать и о своей конечной цели: настроить против себя все три организации дело пяти минут, вот только к желаемому результату (покиданию города) это врядли приведет, так и останетесь на веки вечные в Цербере. До той поры, пока кто-нибудь не подстережет в темном уголке и не приласкает дубинушкой по самому по темечку, а уж в этом будьте уверены.

Кстати, о драках. Выполнены последние в самом безобразном виде. Если махание руками выглядит еще куда ни шло, то перестрелки уж совсем никуда не годятся. При нажатии на правый Ctrl на экране появляется красный прицел, управление которым выполнено настолько бездарно, насколько вообще бездарно может быть выполнено управление прицелом. Шанс навести его на врага до момента непосредственного лобового контакта с последним стремительно приближается к нулевой отметке. А если враг вдобавок вооружен огнестрельным оружием, то шансов просто никаких. Вот и приходится выбирать миссии подобрее, помиролюбивее. Нет, если есть желание, то любую, даже самую сложную перестрелку можно выиграть путем множественного сейва, только приготовьтесь обращаться к сохраненной игре по нескольку десятков раз. Как говорится, терпеливость и труд... дальше сами знаете.

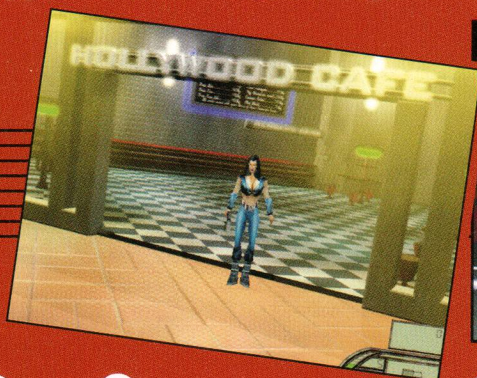
Правда, это еще не конец истории про белого бычка. Дело в том, что город-то, как мы сказали ранее, не из безопасных, и частенько на нас кидаются прямо на улице, ни с того ни с сего. Периодические стычки

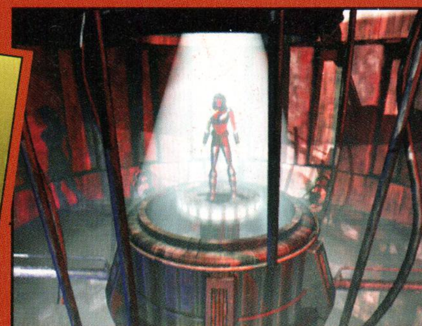


Этот панк решил, что он здесь самый главный. Я готов с этим поспорить.

между представителями местного населения грозят нам массой новых неприятностей. Мирно постреливающие друг в друга секунду назад панки могут неожиданно развернуться и открыть шквальный огонь по бредущему по своим делам вашему герою. И так бывает, и довольно часто. Единственно полезным приобретением в результате подобного подхода к делу является устойчивый спинномозговой рефлекс сейвиться с периодичностью в несколько секунд, что, безусловно, неоценимо и в ряде других игровых продуктов.





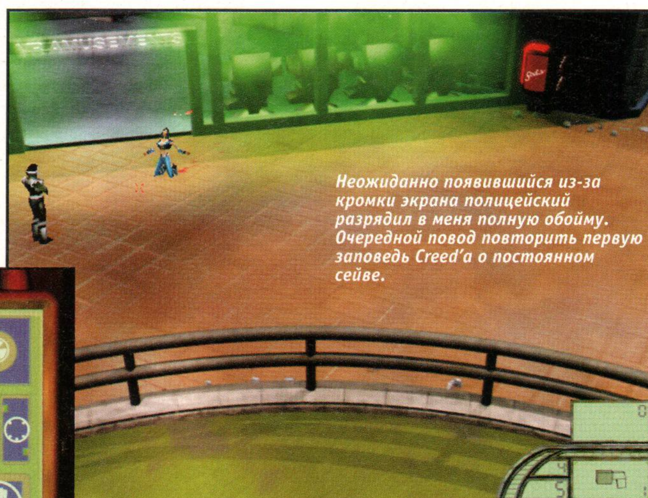


Если махание руками выглядит еще куда ни шло, то перестрелки уж совсем никуда не годятся.


Местная доска объявлений. Здесь можно наняться на работу к любой из правящих группировок на Цербере.

Что же касается прочих, не пытающихся докопаться до вашей персоны граждан, то про них и говорить-то нечего. С завидной тупостью они шныряют по городу, придерживаясь строго определенной траектории. Чтобы

сбить нас с толку, разработчики потрудились на славу и составили ну очень сложные маршруты для каждого жителя города, но нашего брата не проведешь: рано или поздно круг замыкается, проверено. Похвалы заслуживают разве что городское такси: за реалистичное бибикание им



Неожиданно появившийся из-за кромки экрана полицейский разрядил в меня полную обойму. Очередной повод повторить первую заповедь Creed'а о постоянном сейве.

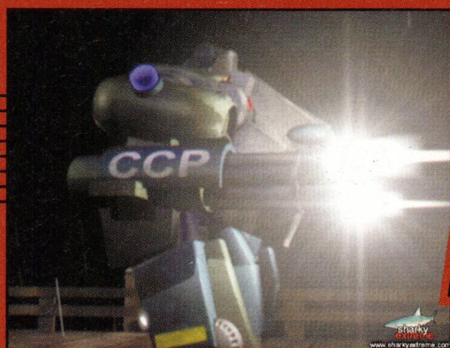


Покровы

Церберус представляет собой набор отрендеренных бэкграундов, подгружаемых в процессе вашего перемещения по той или иной локации. Подгружаются они, следует заметить, довольно шустро, но не подумайте, что виной тому какая-нибудь хитрая система обновления картинок на экране монитора. Просто ТАКИЕ картинки долго подгружаться не могут по определению. Наверное, художники очень торопились, и у них не очень получилось то, что они задумали, или настроение у них было плохое, да мало ли что могло приключиться. Но после красот Blade Runner'а мой зрительный анализатор отказывается воспринимать подобную халтуру. Про анимацию я и не говорю: нет ее, анимации. А вот поддержку 3D-ускорителя нам устроили, это чтобы туман туманестее казался, наверное. Иного различия между ускоренной и софтверной версией я не обнаружил (разве что ускоренная бегает пошустрее).

В игру встроен очень удобный редактор карт. AGOS называется. Можно ваять сингл и многопользовательские карты с уникальными заданиями до полного посинения. Видимо, на создание этого шедевра и ушли все силы разработчиков.

Пары ласковых слов заслуживает звуковое оформление. Все звуки очень реалистичны, но они, увы, спасти игру уже не в состоянии. По крайней мере, моя совесть теперь чиста: пару хороших слов я про Creed сказал.







Пары ласковых слов заслуживает звуковое оформление. Все звуки очень реалистичны.

можно поставить твердую пятерку.

Можно еще долго распинаться, описывая всевозможные городские локации, их взаимоотношение и проникновение из одной локации в другую, поминутно сетуя на невозможность воспользоваться услугами городского транспорта. Можно долго рассуждать на тему психоделичной квазифутуристичности урбанистической атмосферы, столь старательно воссозданной авторами на радость нам, простым смертным. Да много еще чего можно. Вопрос, кому все это нужно...

По-моему, крышка держится довольно хорошо, пора браться за лопату и начинать методично закапывать. Благо, есть чем.



Последнее слово

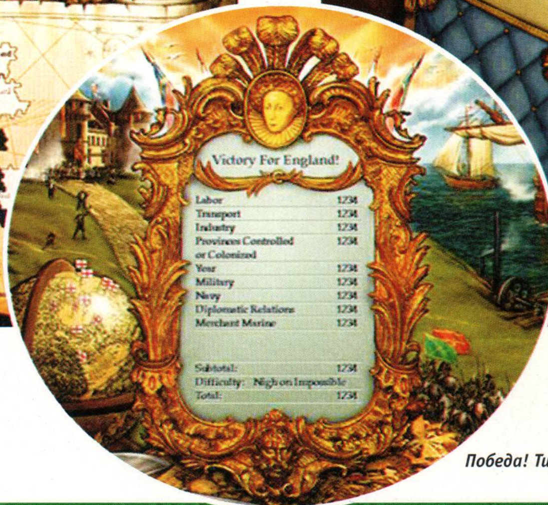
Не подумайте чего дурного. Все вышеперечисленное является исключительно мнением автора и написано в здравом уме и трезвом рассудке. Поднатужившись, в игре можно было бы накопать еще немало достоинств и кроме звука. Но в первую очередь я думал о вас, мои дорогие читатели. Ну написал бы я, что игра де не так уж и плоха, а вы пойди да и купи ее. Вот тогда припомнили бы вы мне все те жалкие потуги накрутить сему творению игровой рейтинг. Поэтому я был с вами честен до конца, но и вы не будьте столь уж строги, обвиняя меня в предвзятости.

Последняя горсточка земли брошена, надгробие водружено. Обещаю приходить раз в год поливать клумбу и поправлять покосившуюся ограду.



Пульт управления начинающего политика





Победа! Типа, Бивис, мы их зарулили!

IMPERIALISM 2: AGE OF EXPLORATION

Кирилл Алехин
ака Маза

Мы наш, мы новый мир загрузим...

Стратегия почти двухлетней давности с глобально-политическим названием Imperialism не запомнилась практически никому, а потому появившаяся в редакции коробка с броским логотипом **Imperialism 2** не вызвала особого энтузиазма ни у измотанных Magic: the Gathering краеведов, ни у редко забредающих на подкормку авторов. Но конечно же, в итоге нашлась, не побоюсь этого слова, редиска, с радостью схватившая игру и заоравшая: «Наконец-то!!!». Так уж получилось, что этой редиской оказался я. Но, увы, мое овощеводничество оказалось неоправданным.

Паспорт

Imperialism 2: Age of Exploration

Жанр: глобальная стратегия
Разработчик: Frog City
Издатель: Mindscape

 www.mindscape.com

Системные требования (IBM/PC):
ОС: Win 95/98
Процессор: P 100 (166) МГц
RAM: 16 Мбайт
CD-ROM: 4x
Модем или LAN: 14.4 (for Multiplay)

Системные требования (MAC):
Процессор: PowerMac 7500
RAM: 16 Мбайт
CD-ROM: 4x
Модем или LAN: 14.4 (for Multiplay)

Сразу предупреждаю: Imperialism 2 — зрелище не для слабонервных. Он будет интересен в основном ярым фанатам глобальных походовых стратегий или хотя бы верным поклонникам стародавней первой части. Я, например, отношусь ко вторым, потому как провел с Imperialism немало приятных ночей и знаю, с чем сравнивать часть номер ДВА.

Краткая теория империализма

Представьте себе политическую карту мира. Представили? «Не верю», — © by Станиславский. Собрать в уме мозаику из более чем 200 разноцветных государств-«лоскутков» не под силу даже выпускнику Географического факультета МГУ (специально проверял). Давайте немного упростим задачу и ограничимся двумя десятками стран, а для облегчения восприятия разместим их на двух-трех совершенно абстрактных континентах. Получившаяся в итоге карта — не бред больного с похмелья недоучки-пятиклассника и даже не иллюстрации с курсовой на тему «Мы свой, мы новый мир построим». Рыдайте, о несчастные фанаты реалистичности, ибо это типичное начало любого из двух Imperialism'ов.

Внутреннее устройство получившегося «уродца» весьма зани-

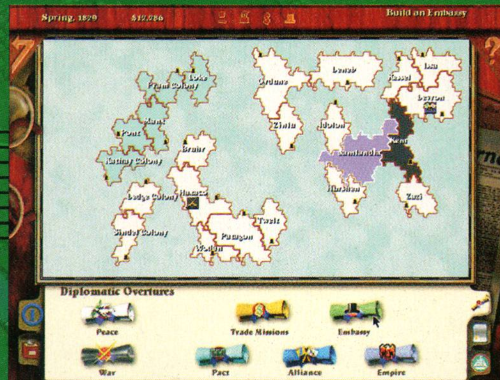
мательно. Каждое из нелепо сваленных в одну кучу государств должно иметь не слишком навороченную экономику, разномастную армию и в меру густую транспортную сеть. Своего рода стандарт — для подобного рода стратегий. Начинают же все 20+ стран с гигантских (хотя, по совести говоря, у кого как) неосвоенных территорий, минимума рабочих рук и практически без намека на военные силы, что называется «нагишом». Но и в этом недоразвитом пока мире уже наблюдается почти что классовое неравенство. Из общей серой массы выделяются 7 империй, имеющих простую и очевидную задачу: поработить мир. И во главе одного из этих «великих» государств стоите, разумеется, вы. Остальные «нации», суть колонии, призваны быть поначалу поставщиками дешевого сырья, а позднее — живой силы, ресурсов и прочих радостей. В общем, РАБЫ, за которыми надо охотиться и за которых надо бороться с другими потенциальными рабовладельцами (очень, кстати, напоминает обстановку в современном мире). Вам нравится завоевывать и покорять? Должно нравиться. Это и станет вашей главной задачей на ближайшие 400 лет. Слава богу, что только игровых.

Кстати,

умело манипулируя браздами правления, можно, не торопясь, за 200–300 лет, поработить весь разумный мир.

Сначала реально «доить» можно только пригородные области. Транспортная сеть наладится далеко не сразу...





А вот так оно смотрится в жизни.

Школа юного властелина

Но прежде чем вы сможете начать зверствовать и увешивать стены рабочего правительственного кабинета скальпами неразумных индейцев, вам придется долго и занудно работать, отстраивая экономику своего государства. «Долго и занудно» в основном потому, что игра походовая и никакой спешки не терпит. Правда, и отдохнуть вам не удастся — однообразных занятий на каждый ход вам светит столько, что...

Утро правителя начинается с серии приказов по благоустройству страны. Работникам — работать, геологам — искать ресурсы, дорогоукладчикам — дорогоукладывать, а пахарям — по харям, ибо пахать тут у нас нечего.

Вся территория поделена на клеточки (точнее, хексы — углов для «клеточки» многовато), и почти что на каждом участке можно что-нибудь срубить, вырастить или, на худой конец, выкопать из под земли. Для деятельного государя — работы непочатый край! Причем не нужно ставить работников на каждый участок. Достаточно один раз его освоить, и он будет приносить ресурсы каждый ход. Таким образом, подотчетные территории осваиваются семимильными шагами, и уже через десяток-другой ходов некоторые области начинают буквально цвести и пахнуть. Но только вы собираетесь порадоваться за вверенный вам участок суши, как начинаются неприятности.

Во-первых, ресурсы никуда с полей не денутся. Чтобы они попали в вашу столицу на переработку, их надо вывозить с полей\ферм\шахт. В противном случае они не гниют, а просто пропадают (везде ворье?!), что тоже неприятно. Ведь это могло бы быть вашим и приносить доход!

Но сначала реально «доить» можно только пригородные области. Транспортная сеть наладится далеко не сразу, примерно лет через... много, когда вы понастроите портов и соедините дорогами все важные промышленные центры.

Доставленные ресурсы точно так же не смогут сразу и массово использоваться на нужды родины: их переработка, особенно в условиях острой нехватки рабочих рук, — дело затяжное. Промежуток между появлением в закромах бревен и превращения их в доски, если и не составляет столетия, то тоже весьма ощутим. Так что все излишки придется продавать или копить на будущее, благо ни руда, ни ткани, ни даже пища в Imperialism не стареют.

Тактическая битва ака штурм города. Вот только на хрена нам нужен город, состоящий из одних стен?!



Когда вы наконец разберетесь со своими мелочными государственными проблемами, обнаружится множество новых принеприятных вещей.

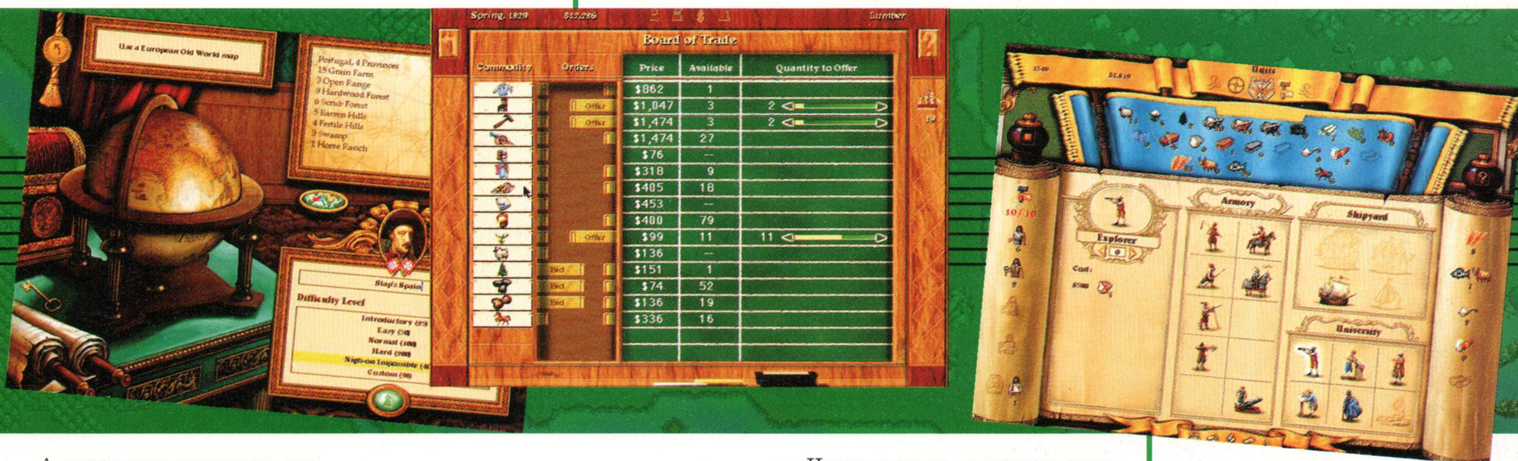
Одна-две «отрасли» (цепочки по переработке ресурсов в конечный продукт, но об этом позже) будут целиком зависеть от импорта сырья, закупаемого за рубежом и наносящего непоправимый ущерб вашему бюджету. Откуда любая нормальная империя берет сырье? Правильно, в колониях. Одного взгляда на политическую карту мира (ага! И сюда добрались!) будет достаточно, чтобы понять, что на поприще завоевания колоний вам уже ничего не светит: управляемые вредным AI империи давно уже посуетились, различными методами захапали все доступные территории и уже с завистью поглядывают на ваши исконные владения. Еще лет 30 — и совсем уже не юный, но все еще глуповатый и наивный властитель повержен, и игру придется начинать сначала. Эта грустная история не смешной рассказик, рассказывающий про действия особо тупого игрока. Это

типичный пример типичной игры, и бесславный конец обязательно ждет вас, как минимум, при первых двух попытках обойти всех и стать мировым лидером. Потому что так и задумано. Ведь это Imperialism.

Естественно, из общей серой массы выделяются 7 империй, имеющих простую и очевидную задачу: поработить мир. И во главе одного из этих «великих» государств стоите, разумеется, вы.

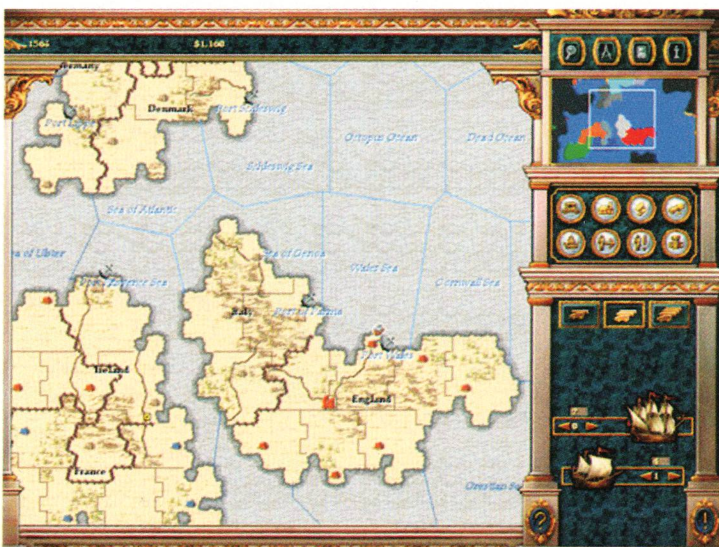
Как оно по типу

Шанс победить, по слухам есть, хотя достичь благоприятного исхода удастся и не каждому. Умело манипулируя браздами правления, можно, не торопясь, за 200–300 лет, поработить весь разумный мир. Причем даже не надо завоевывать всех и вся, топя в крови европейцев и индейцев. Но только после пятого или шестого new game появляется расплывчатый, но верный вопрос: «Так как же это сделать?» Чесслово, рассказал бы, вот только в Mission Possible места не нашлось. Так что крутитесь сами.



А теперь проникнитесь: все, рассказанное выше, то бишь описание игрового процесса, применимо как к первой, так и ко второй частям игры. Причем применимо дословно и довольно точно описывает происходящее. Что бы это значило? А то, что нам подсовывают абсолютно вторичный продукт в надежде, что за полтора года мы просто забыли оригинал. Куда ни ткнешься — везде знакомые схемы, карты и опции. Так что SSI поднатужилось и выдало в пресс-релизе небольшой списочек с подзаголовком Imperialism 2 vs. Imperialism. Это чтобы мы, значит, не запутались, где какая часть.

Вам предстоит снарядить своих Колумбов на поиски нового мира, заселенного тупыми и безграмотными варварами.



Вам знакомы очертания этого континента? НЕТ? Странно... Мне тоже...

Imperialism 2 vs. Imperialism

Рассказ про нововведения краток и печален. Ибо мало их, желанных.

Новые юниты, несколько изменившаяся система боя и парочка «добавочных» ресурсов — все это не столь важно. Самое главно-принципиальное: появление Нового Света. Игра всегда начинается в далеком 1500-м году, то есть до начала эпохи Н, Т и прочих Р. А посему вам предстоит снарядить своих Колумбов на поиски нового мира, заселенного тупыми и безграмотными варварами. Безграмотность мы потом, разумеется, ликвидируем. Вместе с коренным населением. Главное — найти новые колонии ПЕРВЫМ, а уж дальше — работа дипломатии и армии, которые в игре, как и в жизни, шагают рука об руку.

В помощь вашему интеллекту выдан еще один, кремниевый. На него, если лень, можно свалить управление экономикой, политикой и транспортом. AI в принципе вещь хорошая, но безграмотная. Если «повесить» на него политику, он в момент растранжирит все государственные средства на помощь молодым развивающимся странам. Добряк, однако.

Первое место в разряде «самое сногсшибательное новшество» занял абсолютно сумасшедший интерфейс. Неинтуитивный — не то слово. Заниматься пиксельхантингом, чтобы выполнить такую простую вещь, как «конец хода» — это... Это... SSI — мои тебе аплодисменты. По крайней мере, ты смог нас удивить.

«Полностью перерисованная графика» на 100% повторяет предшественника. Все плоско, простенько и как-то по-домашнему.

Но самое обидное — это невероятно ПОХОЖЕ на картинки из первого Imperialism, так что, даже если что-то и изменилось, различия неощутимы.

Заниматься пиксельхантингом, чтобы выполнить такую простую вещь, как «конец хода» — это...

О грустном

Выносить вердикт Imperialism 2 — мрачная работа. Особенно в журнале, где принято не ставить рейтинги. За последние полтора года SSI придумали не густо, а сделали еще меньше. Мне трудно судить, какова игра с точки зрения, простите, «обывателя», но любому, кто строил свою империю полтора года назад, делать это заново будет просто скучно. Потому как все то же самое, только хуже. Мы ведь этого так ждали? Нет?! Ну, тогда — увы. До следующей империи.

З.Ы. Мультиплейер? Есть. Но... БОЖЕ, ДО ЧЕГО ЖЕ ЗАНУДНО!!!







WARHAMMER 40 000: CHAOS GATE

Бармалей

Оловянная виртуальность

Есть на этом свете такое понятие — **«культовость»**. Культовым может быть все что угодно: книга, кино, мультфильм, пиво «Балтика» если угодно или же компьютерная игра. Если попытаться подобрать нужные слова, то получится, что культовая игра — это игра, имеющая свою душу, какую-то неуловимую изюминку, которая будучи воспринятой игроком, заставит его возвращаться к ней снова и снова, чтобы опять прочувствовать ни с чем не сравнимое ощущение погружения в иной мир.

Chaos Gate — игра, несомненно, культовая. Хотя бы потому, что она сделана на основе вселенной Warhammer 40K. Эта вселенная разработана и запатентована английской компанией Games Workshop. Говоря строго, Warhammer — настольная игра в солдатиков по определенным правилам. Я не буду сейчас вдаваться в детальное описание этого мира, так как это тема для отдельной и большой статьи. Просто замечу, что вышеупомянутая компания делает огромные деньги, выпуская комплекты для игры, наборы дополнительных правил, новых солдатиков, краски для их раскрашивания, да и мало ли что еще. Настольный вариант обладает огромной притягательностью для игроков любого возраста, но некоторые считают игру в солдатиков на кухонном столе забавой для маленьких детей или справедливо полагают, что 10 долларов слишком много за одного оловянного орка с пулеметом. Так что компьютерные реализации настольных игр Games Workshop как раз для них.



Это то, что касается одного из родителей рассматриваемой игры. Допустим, «папы». Зайдем теперь со стороны «мамы».



Настольные миниатюры Games Workshop

Паспорт

WARHAMMER 40 000: CHAOS GATE

Жанр:	походовая стратегия
Разработчик:	Random Games
Издатель:	SSI

URL www.ssionline.com

Системные требования:

ОС:	Windows 95
Процессор:	P 133 МГц
RAM:	32 Мбайт
CD-ROM:	8x

SVGA w/ 2 Мбайт, sound board, mouse

Players: 1–4

Мамой Chaos Gate является компания Random Games. Судя по симптомам, все ее сотрудники в свое время переболели еще одной культовой игрой XCom: UFO Defense с разной степенью тяжести. Короче говоря, все программные продукты, выпущенные ими до сих пор, являлись, без сомнения, клонами XCom, причем довольно неплохими. Первый назывался Wages of War и был посвящен нелегкой жизни наемников, второй (вышедший всего-то с полгода назад) назывался Soldiers At War и касался операций американцев во второй мировой войне. Скажу сразу: новая игра имеет гораздо больше общего с Soldiers At War, чем с реальными правилами настольной игры в Warhammer 40K. По сути, из богатейшей вселенной были взяты только сюжет, типы солдат, бронетехники и оружия, ну, и еще немножко по мелочи. Так что заранее приготовьтесь к машинальному раскидыванию армии противника из всех стволов, а не к вдумчивому перемещению дорогих сердцу фигурок через поле боя. Странно, но в SaW процесс боя был более интеллектуален и таил в себе больше сюрпризов, нежели в новой игре. Такой «прогресс» не только раздражает, но и не поддается оценке с помощью банальной логики. Как же можно с такой легкостью портить те успехи, которые уже были достигнуты?

Итак, переходим собственно к игре, точнее, к ее однопользовательской части. Вам вверена в командование армия Ultramarines — защитников Империи и Императора от посягательств внешних врагов. На этот раз в роли врага выступят силы Хаоса, создания из другого измерения, которые перешли в наступление и ваша задача — остановить их, а потом нанести ответный удар.

Не вешать нос, ультрамарины!

Ваша армия состоит из нескольких подразделений: Terminators, Devastator Squad, Assault Squad и пять Tactical Squad, по пять десантников в каждом. Все типы подразделений имеют свои особенности и сразу вам доверят только Tactical Squad, остальные станут доступны позднее. Помимо них, есть восемь специальных персонажей и бронетехника. Все эти персонажи накапливают в боях опыт и постепенно растут с уровня Space Marine до Space Marine Veteran, Space Marine Hero, Space Marine Mighty Hero и т. д. Каждое повышение уровня приносит счастливчику увеличение его характеристик. За отличие в бою им полагаются также различные медали — от банального Purity Seal за участие в пяти миссиях до почетного Crux Terminatus за уничтожение в одной миссии пяти вражеских солдат.

Теперь несколько поподробнее.

Tactical Squad — это ваше пушечное мясо, недаром вам выдали сразу пять штук. На вооружении у всех изначально стоит только простейшее оружие — Bolters и ножи. Впрочем, любой из членов TS может даже в самом начале позаимствовать со склада ракетницу или Heavy Bolter, что обязательно и следует сделать. По мере прохождения миссий вы сможете утащить для них с поля боя новые игрушки — Plasma Gun, Meltagun, огнемет или любой из видов тяжелого вооружения. Но правило все равно остается в силе: носить такие игрушки может только один десантник, остальным придется довольствоваться тем, что есть. Таким образом, ввиду отсутствия в игре экономической части решается проблема баланса сил. Основная задача TS — отстрел слабых или раненых вражеских солдат и отвлечение огня противника от ваших более ценных сотрудников на себя.

Devastator Squad — ваша основная ударная сила до того, как вам станут доступны Терминаторы. В этом подразделении сразу два пехотинца могут обменять свои Bolters на тяжелое оружие. Универсальная команда, способная на выполнение заданий любой сложности.

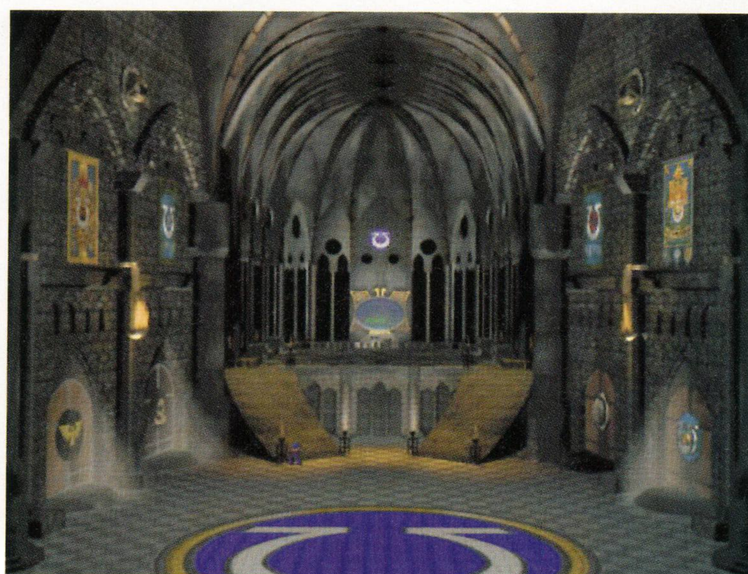
Assault Squad — «команда быстрого реагирования». Оптимально приспособлена для ведения ближнего боя. В качестве стрелкового оружия несет пистолеты, так что тут особо не постреляешь. Зато в другой руке эти убийцы могут гордо держать предметы типа Power Axe или Chainsword (гибрид турецкого ятагана с бензопилой «Дружба»), которыми в состоянии расчленить любого осмелившегося встать на соседней клетке. У них за спиной есть также реактивный ранец, позволяющий совершать прыжки на полкарты. Основная задача — уничтожение ракетчиков и прочих нехороших созданий, которые так любят стрелять по вашим доблестным солдатам, находясь вне досягаемости ответного огня.

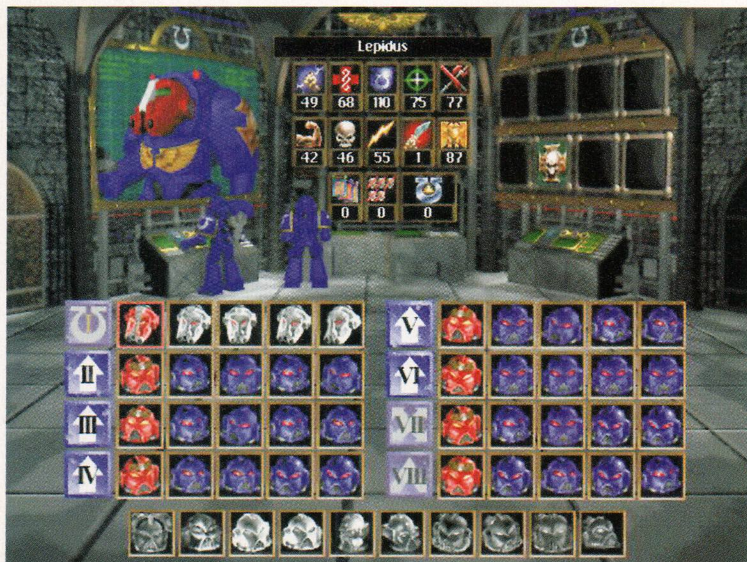
Terminator Squad — когда впервые выходишь на миссию с этими ребятами, понимаешь, что жизнь прожита не зря. Они не могут убежать от противника, потому что весят пару тонн, они слишком неуклюжи, чтобы присесть и спрятаться, но им вовсе и не нужно бегать или прятаться. Они спокойно идут вперед, сметая

> **Кстати,**
> новая игра имеет гораздо больше общего с Soldiers At War, чем с реальными правилвми настольной игры в Warhammer 40K.



Командный мостик. Тихо, чинно, монументально. Всем бы такие КП.





Это сейчас они на одно лицо, в бою будет понятно, кто чего стоит.

все на своем пути шквальным огнем. Вооружение для Терминаторов вынесено в отдельный список. Они могут носить с собой Assault Cannon, которая в силу огромной скорострельности и поражающей способности может положить взвод солдат одной очередью. Или Heavy Flamer — огромный огнемет, способный поставить на пути врага непреодолимую стену огня или просто поджарить тех, кто не успел далеко убежать. Единственный недостаток Терминаторов — низкая скорость перемещения, но это вполне можно простить.

Большинство же специальных персонажей служат в основном для выполнения разных сюжетных миссий, например, Techmarine должен отключить в одной из миссий защитный генератор, а Apothecary вылечить попавшего в плен вашего бойца, хотя он, конечно, может лечить и всех остальных. Особняком стоят Librarians — местные маги, обладающие огромным набором заклинаний, которые станут сильным подспорьем в ваших операциях. Каждый маг может выучить число заклинаний, равное его уровню, так что отнеситесь к выбору заклинаний для мага серьезно: обменять их потом на другие будет нельзя, а повышение уровня дается ох как нелегко.

Помимо рук, у ваших подопечных есть карманы, по которым полагается распихивать различные гранаты, аптечки, часовые бомбы, сканеры и прочие полезные в быту мелочи. На поле боя встречаются ящики, в которых лежит бесхозное добро и его можно подобрать, но тут есть свои ограничения. Например, рядовой пехотинец не может позаимствовать из ящика в качестве сувенира Storm Bolter для Терминатора по той простой причине, что он его в жизни не поднимет. С другой стороны, хватать что под руку подвернется совсем и необязательно: все добро из открытых вами во время миссии ящиков по окончании миссии автоматически перенесется на оружейный склад. Следует, однако, помнить, что это касается только ящиков, а если какие-то подлецы убили вашего солдата с единственной на всю армию ракетницей, то лучше после исполнения справедливого возмездия перед уходом с поля боя прихватить ракетницу с собой — она вам еще пригодится.

Бронетехника выдается поштучно на отдельные миссии, представляя собой ценное средство наступления и транспортировки ваших солдат через поле боя под огнем противника. Представлена в игре четырьмя типами: Predator Tank (танк он и в Warhammer танк), Rhino (нечто вроде бронетранспортера, причем сидящие в нем пехотинцы могут вести огонь изнутри через бойницы), Land Speeder (местный заменитель вертолета) и Dreadnought — двуногая боевая машина, управляемая спрятанным внутри мозгом погибшего десантника, который и после физической смерти продолжает служить Императору.

Под командованием сил Хаоса находятся аналогичные подразделения, с некоторыми отличиями в способностях и в вооружении. Например, вместо Assault Squad у них имеются Khorne Berzerkers, которые не могут летать, но быстрее бегают. К сожалению, вооружить своих солдат снятым с поверженного противника оружием нельзя: у них свое, у нас свое. Правила есть правила.

Всего в игре 15 фиксированных миссий. Но часто вам предлагается между ними выполнить от одной до трех случайно генерируемых. Я очень рекомендую не стремиться пройти игру как можно скорее и не игнорировать их: во-первых, лишний опыт никогда не помешает,





Учтите,

каждый маг может выучить число заклинаний, равное его уровню, так что отнеситесь к выбору заклинаний для мага серьезно.



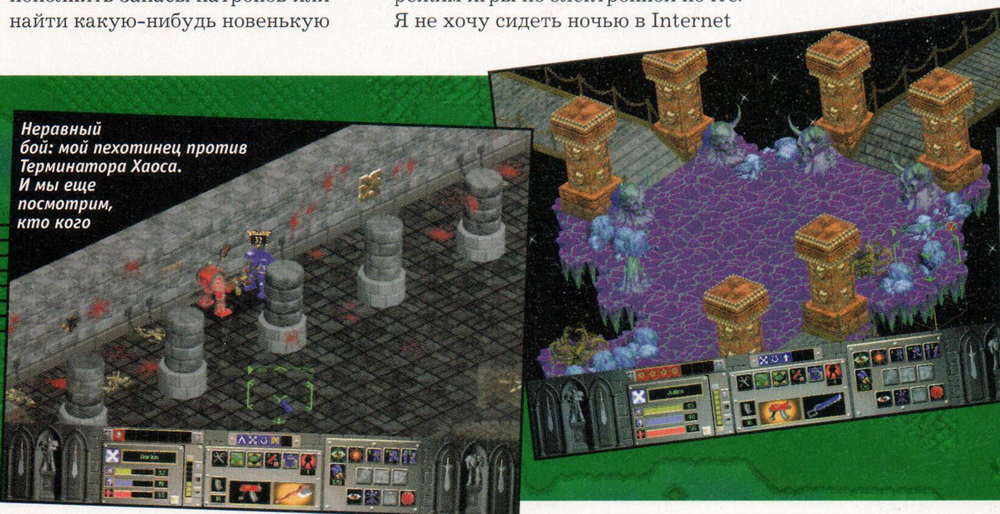

Тяжелый огнемет в действии. Метод — квадратно-гнездовой. Страшное дело…

а во-вторых, в этих миссиях можно пополнить запасы патронов или найти какую-нибудь новенькую пушку для ваших любимцев. Между «сюжетными» миссиями вам будут показаны видеовставки, к сожалению, не очень высокого качества.

Интерфейс получился очень удобным. Количество возможных действий по сравнению с Soldiers At War сократилось, и все команды уместились на одной панели внизу экрана, а не разбросаны по различным всплывающим менюшкам. Мало того, игра даже самостоятельно сохранит игру перед каждым вашим ходом и ходом противника. Впрочем, здесь это не особенно нужно — войска Хаоса редко оказывают вам достойное сопротивление, разве что в последних миссиях. Добавилась также уникальная для походовых стратегий вещь — возможность выбирать нескольких пехотинцев рамкой и отдавать коллективные приказы.

Как и в любой новой игре, присутствует мультиплейер. Бои с живым противником всегда были намного веселее борьбой с тупым AI (а здесь он именно такой), но... Лично я считаю, что для всех походовых стратегий главным (и единственно нужным) является режим игры по электронной почте. Я не хочу сидеть ночью в Internet и ждать, пока мой оппонент закончит свой ход, а хочу получить уже законченный ход по e-mail, в спокойном режиме сделать свой ход и отослать его назад. Почему-то публикатор игры SSI не стал настаивать на этом режиме, хотя в играх их собственной разработки, например во всей серии Panzer General, этот режим присутствовал всегда. Так что я остался недоволен.

Предлагается также полноценный редактор миссий — творите на здоровье.


Неравный бой: мой пехотинец против Терминатора Хаоса. И мы еще посмотрим, кто кого



Графика и звук

Начнем с графики. Несмотря на клятвенные заверения авторов о Hi-color, в игре 256 цветов, и это бросается в глаза. Зато разрешение можно ставить от 640 x 480 до 1024 x 768, к тому же можно выбирать один из трех масштабов изображения. Все солдаты теперь представляют собой заранее отрендереные 3D-модели, и анимация их движения получилась очень хорошей, причем заняла на диске аж 400 Мбайт. В общем и целом, если закрыть глаза на «старинную» технологию, визуальное воплощение заслуживает высокой оценки: джунгли похожи на джунгли, а какая-нибудь насосная станция — на насосную станцию. Окружающая среда в привычной степени интерактивна: ворота можно подорвать гранатой, а бочки обладают способностью взрываться при попадании. Отсюда мораль: не используйте бочки в качестве прикрытия.

Tactical Squad — это ваше пушечное мясо, недаром вам выдали сразу пять штук.

Эффекты также неплохи: выстрелы из каждого вида оружия звучат по-своему, солдаты периодически отпускают реплики, огонь потрескивает, танк лязгает гусеницами — все как положено, хотя ничего особо впечатляющего тоже нет. Невозможно не сказать о музыке. Я рекомендую ее послушать всем в обязательном порядке. Особенно тем, для кого слова Carmina Burana — не простой звук. Это, пожалуй, наиболее удачная часть в игре (сугубо мое мнение).

Кстати,

добавилась уникальная для походовых стратегий вещь — возможность выбирать нескольких пехотинцев рамкой и отдавать коллективные приказы.

Итого

Казалось бы, перед нами обычная игра, еще один клон XCom, по современным меркам откровенно устаревший, с порядком наскучившим процессом избиения малолетнего AI. Но я прошу вас вернуться к тому, с чего я начал обзор этой игры. Она культовая — и ей прощается все. Неважно, какая здесь технология и что Chaos Gate при полной установке занимает явно неподобающие 750 Мбайт на диске. В нее все равно интересно играть, ибо есть в ней эта искорка, которая заставляет поверить в происходящее и твердой рукой навести Lascannon на шестьдесят седьмого по счету беззащитного противника.

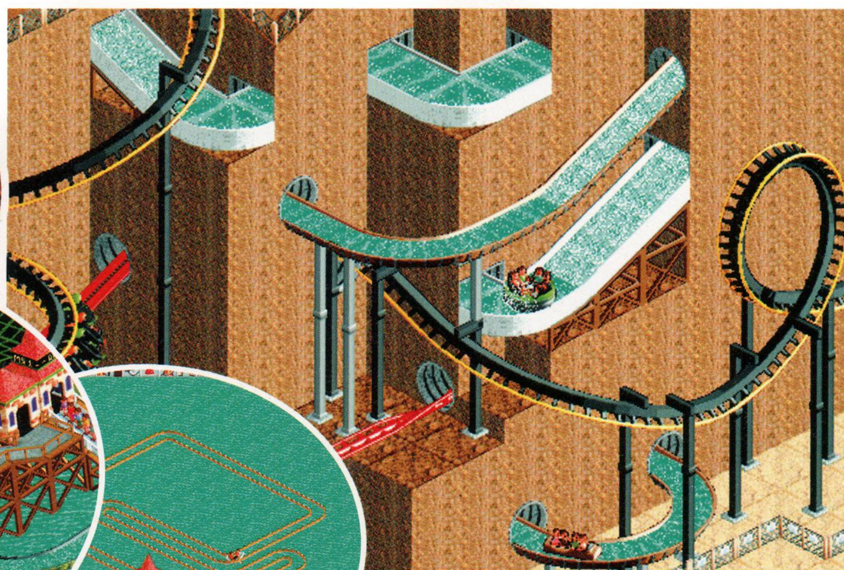
Вердикт: всем, кто любит тактические симуляторы или вселенную Warhammer, — играть!







Для того, чтобы сделать ваш парк безопасным для посетителей, внимательно изучайте ТТД ваших аттракционов. На этом графике вы можете увидеть, какую скорость развивает вагончик на Американских (нет, самых настоящих Русских!) горках.



Вот она, воплощенная мечта любого истинного покорителя пространства — парк, выстроенный по вертикалям. Эх, мне бы в таком покататься…

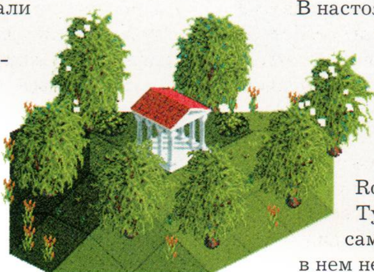
Алис Чирок

ROLLERCOASTER TYCOON

В парк! Все в парк!

Ну-ка, геймер всех возрастов, быстренько, навскидку, ответь на вопрос: «Твое самое незабываемое впечатление из детства?» Готова спорить, это посещение в нежном младшем школьном возрасте **Парка культуры и отдыха** имени А.М. Горького. Разве я не права?

Лично мне навсегда врезался в память огромный портал центрального входа, очередь за билетами и я сама в этой цепочке людей. Я нетерпеливо подпрыгиваю на месте от сумасшедшего желания поскорее испробовать все те аттракционы, которые мне так красочно живописали родители. А мимо проходят счастливчики, которые уже обзавелись заветными бумажками. У них в руках, кроме билетов, разноцветные воздушные шарики и мороженое. Солнце играет в девчачьих бантиках и в начищенных ботинках пацанов. И мне не терпится присоединиться к этой ликующей братии, я тереблю рукава родителей и противным голосом тяну: «Ну, мам... Ну, пап... А почему они уже идут?.. А нам хватит билетов?.. Ну, когда мы пойдем в парк?»



В настоящий момент я с радостью сообщаю, что парк сам пришел к нам. Это парк развлечений RollerCoaster Tycoon. И что самое приятное, вы в нем не лопоухий несмышленыш с бантиками, а самый что ни на есть промышленный магнат. В ваших силах обустроить его по своему желанию, чтобы непрерывно стричь купоны с вашего детища. Но обустраивать надо с умом!

Парки

RollerCoaster Tycoon обладает пятью заданными сценариями. Их разнообразие оказывает самое благоприятное воздействие на неустойчивую психику начинающих геймеров. Парки различаются по размеру, по месту расположения и вообще по схеме развития событий. Вам будет предложен вариант уже основанного места отдыха, которое

Паспорт

ROLLERCOASTER TYCOON

Жанр:	стратегия
Разработчик:	Chris Sawyer
Издатель:	Hasbro
URL	www.hasbro.com

Системные требования:

ОС:	Win 95/98
Процессор:	P 100 МГц
RAM:	16 Мбайт
CD-ROM:	4x

soundblaster, mouse, keyboard

требует дальнейшего развития, и, для разнообразия, пустой участок суши вокруг огромного озера, где вы тоже должны приложить максимум усилий и стараний, чтобы это место стало посещаемым и любимым. Ведь только тогда оно сможет приносить доход.

Основная задача играющего — так развернуть свою кипучую деятельность, чтобы от визитеров всех возрастных групп и социальных положений не было отбоя. Каждый удачно распланированный и заставленный аттракционами, ларьками с пивом, закусочными и смешными помещениями с буковками WC парк принесет вам те самые очки, на базе которых будут рассчитываться ваши доходы.

Каждый заданный сценарий имеет максимальное количество очков, которое вы должны набрать. По достижении этого «потолка» сценарий считается завершенным, и у вас есть возможность начать новую игру в новом парке (не входящем в состав первых пяти). Если же у вас есть желание, вы можете продолжать развивать свой старый парк, делать его все больше и больше... нет предела совершенству! — но тут есть одна маленькая незадача. Цель-то уже достигнута. Так ради чего мучить себя и гуляющих? Не лучше ли перейти к другому сценарию?

Игра включает в себя в общей сложности 21 парко-сценарий, и поскольку на каждый из них требуется не один час, у вас есть чем занять себя на довольно длительное время. Первый из дополнительных сценариев — Бамбли Бич. Это замкнутое пространство, расположенное на берегу моря. Ну, и флаг вам в руки! Дерзайте! А еще, например, Островная Троица. Это группа мини-островков, соединенных между собой мостами. Вот где простор для вашей фантазии!

Как я уже говорила, сценарии довольно ощутимо различаются как по месту расположения, так и по уровню сложности. Как вам понравится лесной массив с 250 гостями, количество которых должно к концу первого игрового года насчитывать 600 человек?

Или парк аттракционов в самом центре пустыни? Тут у вас вначале имеется 650 посетителей, но к концу третьего игрового года это число почему-то снижается до 600. Остальных, наверное, пожрали страшные песчаные червяки из Дюны-2000.

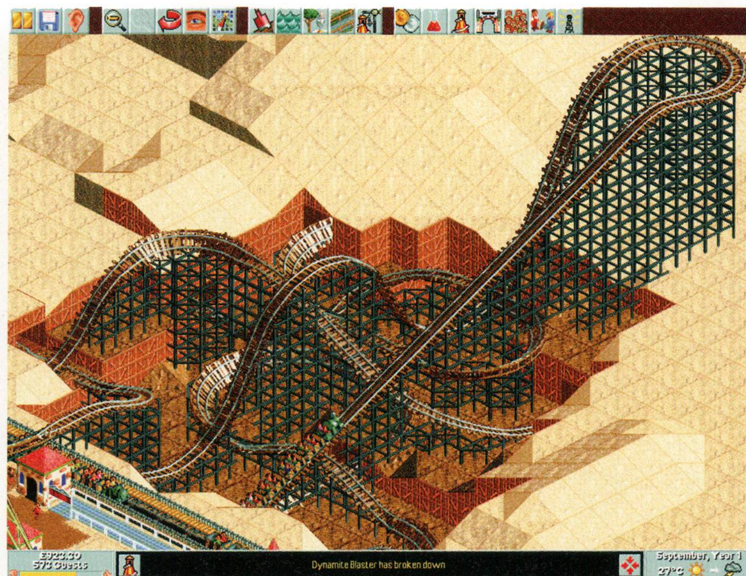
В общем, каждый сценарий так и норовит подбросить вам пару-тройку лишних проблем, и ваша задача — не поддаться натиску обстоятельств. Если комп забрасывает нас в лес — мы достаем бензопилу! Ударим роллер-костерами по бездорожью!

Чтобы привлечь внимание потенциальных потребителей ваших услуг, вам стоит показать все, что на что вы способны, и стать инженером, дизайнером, директором, строителем и бухгалтером в одной пробирке. В вашем закутке развлечений непременно должны быть самые популярные, самые зубодробительные аттракционы, доступные по цене среднему классу. И вы обязаны содержать их в чистоте и порядке. Технически исправные механизмы заслуживают больше доверия, чем, скажем, колесо обозрения, у которого люльки крепятся на одном шурупе и того и гляди отвалятся вместе с содержимым.

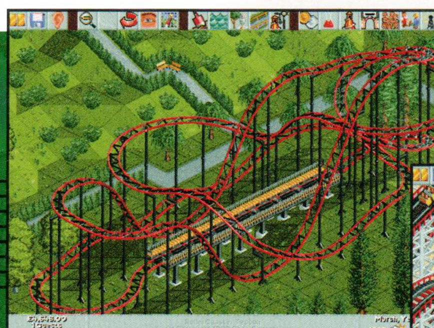
Кроме того, у народа, проводящего свободное время в парках, есть одна странная особенность. Если они забурятся к вам на целый день, то их надо кормить и поить, поэтому инфраструктура заслуживает не меньшего внимания. И, наверное, не стоит упоминать, что рельсовые дороги и загогулины на них должны удовлетворять самым изысканным вкусам, но в то же время должны быть реалистичны, а машинки и вагончики ни в коем

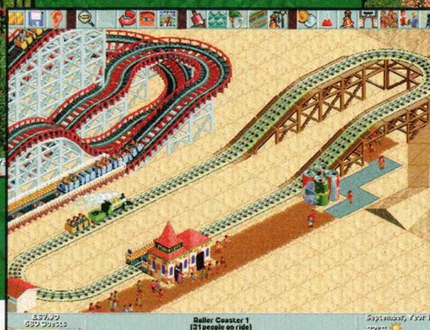
Кстати,

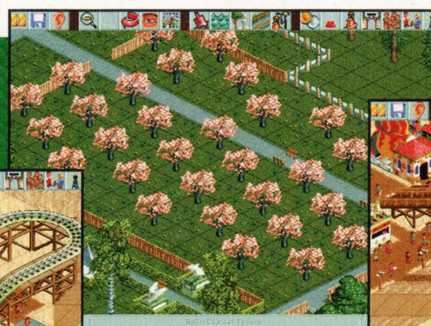
у народа, проводящего свободное время в парках, есть одна странная особенность. Если они забурятся к вам на целый день, то их надо кормить и поить...

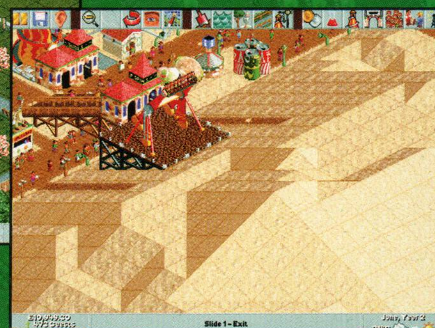


И не забывайте о самых маленьких посетителях. Им тоже хочется покататься, у них есть мамы и папы, у которых, в свою очередь, есть такие необходимые вам денежки...





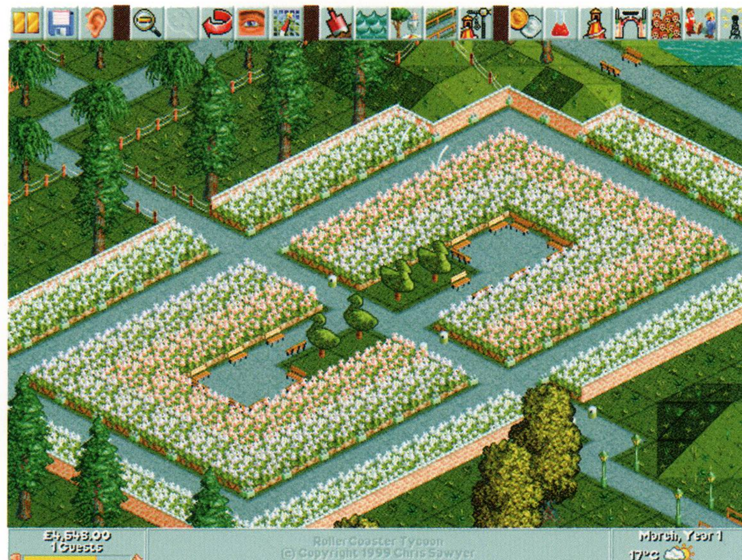




Игра включает в себя в общей сложности 21 парко-сценарий, и у вас есть чем занять себя на довольно длительное время.

случае не должны вылетать за их пределы.

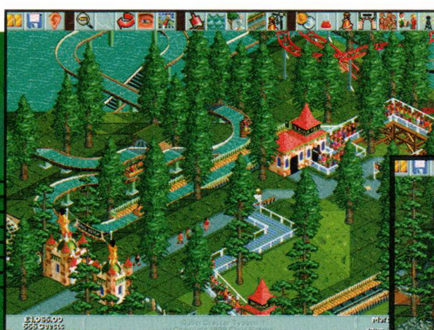
Для достижения вами наилучшего результата разработчики потрудились на славу. У вас есть выбор постройки занятных аттракционов, как то: водных, «американских горок», детских и сугубо взрослых, а также возможность найма на работу различных представителей обслуживающего персонала — механиков, охранников, подручных и эстрадных исполнителей. Кроме того, не возбраняется договориться с банком о заеме.

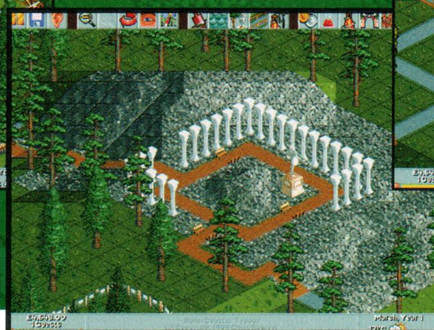


Аттракционы

Плох тот солдат, который не мечтает стать инженером стройбата. При постройке своих увеселительных механизмов вы можете, конечно, не суетиться и использовать заданный трек для вагончиков, заданный водяной желоб и заданный же трек для электромобилей. Но как приятно почувствовать себя знатным стройбатовцем и осуществить собственную идею. Только нужно внимательно просмотреть введение в игру и понять, как это делается, а то может случиться казус — начало и конец вашей трассы могут не совпасть, и тогда придется все перестраивать. Дизайн роллеров (здесь — трассы. — *Прим. отв. ред.*) зависит от частей дороги, которые вы, как паззл, складываете в единое целое. У вас есть возможность пошагового продвижения как вперед, так и назад для того, чтобы убрать вставший не на место участок трассы. И каждая разновидность трека строго соответствует своему типу тележек. Например, не все вагончики имеют возможность делать петлю или накреняться, сохраняя устойчивость. Нужно иметь это в виду.

Если вы решили воспользоваться заданными трассами, вам придется как-то их пометить. Есть несколько способов. Вы можете просто переименовать трассы, либо перекрасить в свой цвет, или запускать ваши вагончики с различными скоростями.









До того, как вы откроете вновь отстроенный аттракцион, вам нужно произвести пробный запуск, чтобы определить максимальную скорость средств передвижения. Некоторые сценарии уже имеют отстроенные трассы и роликовые дороги, так что вам не составит труда ознакомиться с принципами и перенять их.

Естественно, дизайн роллеров зависит от частей дороги, которые вы, как паззл, складываете в единое целое.

Люди

Немаловажным является тот факт, что ваши гости имеют способность думать. И вы должны быть в курсе их мыслей, так как это наилучший способ узнать, пользуется ваш парк успехом или нет. Если посетители считают, что те или иные аттракционы слишком дороги, они на них не пойдут, и вы потеряете часть доходов. Если они видят, что пешеходные дорожки слишком запутаны или что в вашем парке процветает вандализм, количество посетителей может упасть до нуля. Кроме того, ваши умные гости могут подсказать вам, к строительству какого аттракциона следует приступить в ближайшем будущем.

Если народ захочет острых ощущений, он вам об этом сообщит; если народ решит, что ваши роликовые трассы слишком сложны, вам придется подумать о более спокойных развлечениях.

В нижней части экрана присутствует довольно полезное информационное табло, на котором отображаются последние сообщения. Этакий пейджер для промышленного магната.

Не стоит упускать из виду физиологические аспекты, такие, как пища, питье и туалеты, а также любовь женской части ваших гостей к неспортивной ходьбе по магазинам. Возможно, сами по себе они не принесут ощутимого дохода, зато помогут поддерживать у гостей чувство эйфории от вашего замечательно обустроенного парка развлечений. И в конце дня ваши гости уйдут вполне удовлетворенные проведенным временем.

Конечно, вы не должны забывать о деньгах, об управлении своими компаниями и о выделении средств на развитие новых аттракционов. Вам придется нанимать служащих, которые будут убирать те редкие лепешки рвотных масс, которые могут оставить посетители с особо чувствительными желудками, и вовремя останавливать сломанные механизмы. Но все это вторичные задачи, сопутствующие основной — устроению парка развлечений, а не обители страданий. Вы можете смело увольнять нерадивых служащих и просто тех, количество которых, по вашему мнению, превышает на данный момент все допустимые нормы. Вы можете сажать деревья и вкапывать под ними лавочки. Это тоже способствует замечательному настрою ваших гостей.

Графика

Что можно сказать об интерфейсе такой игрушки, как RollerCoaster Tycoon? Разрешение экрана ко-

леблется от 640 x 480 до 1024 x 768 (это я здорово сказала). Детали карты по вашему желанию укрупняются и уменьшаются, а кроме того их можно повернуть на 90 градусов. «Кликнув» мышкой в какую-либо точку на карте или на служащего, вы можете открыть субокно и посмотреть, что там делается и чем занимается ваш подчиненный.

Вообще, в этом продукте и графика, и звук потрясающие. Каждый звук сопровождает то действие, которое должен. Если вы проходите мимо «американских горок», вы услышите, как работает механизм и как визжат люди, сидящие в тележках, когда поезд зависает в верхней точке и они оказываются подвешенными вниз головой.

Если вы «проходите» мимо желоба, вы услышите, как плещется вода. Ну, а если вы поравнялись с туалетом... Сами понимаете, что вы услышите.

Графика просто супер! И это без применения 3D-акселератора. Все детали тщательно прорисованы, начиная от громадных «американских горок» до малюсеньких утят, скользящих по поверхности озера. Потрясающе выглядят неоновые надписи над входом в тот или иной аттракцион. И что самое примечательное, вы можете потратить годы, наблюдая за жизнью вашего парка изнутри. Интересно, а что делают ваши гости? Они покупают пиццу и потом сосредоточенно ее жуют. Когда вы ставите ларек с прохладительными напитками, народ начинает кучковаться вокруг него, держа в руках маленькие чашечки. Стоит вам поставить баллон с газом и нанять служащего, который будет надувать шарики, как экран тут же начнет пестреть веселенькими голубенькими шариками, расползающимися от вышеозначенной точки.

Немаловажным является тот факт, что ваши гости имеют способность думать.

Мой вам совет: поставьте по одному подручному у выхода с каждого норовистого аттракциона, поскольку частенько случается так, что народ перевешивается за ограждение при тошноте.

Время от времени вы замечаете, как ваши посетители разворачивают карты-гиды по парку, а некоторые из гостей, получившие максимум удовольствия от какой-нибудь замысловатой каталки, весело подпрыгивают от восторга.

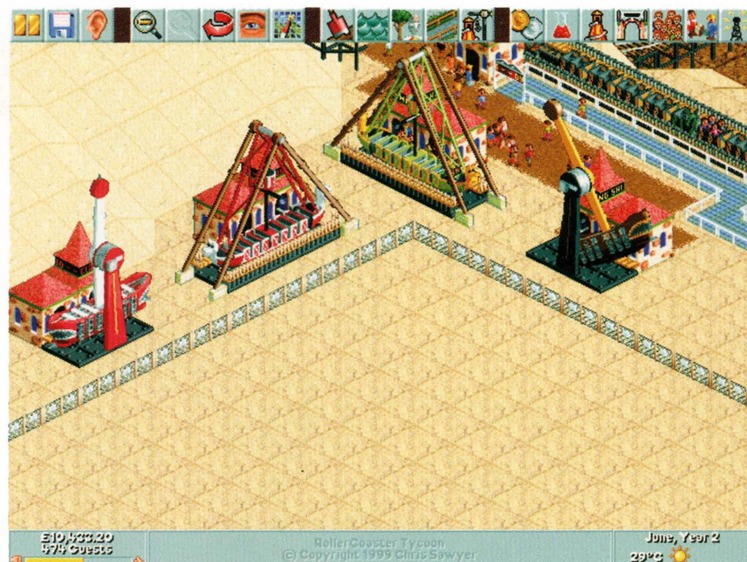
Опции

Парк может быть заложен в любой стране. Для этого нужно просто выбрать ту валюту, которая будет ходить в вашем парке. На выбор предлагаются: фунты стерлингов, доллары, йены, песеты и евро. Кроме того, вы можете выбрать температуту воздуха, наиболее благоприятствующую вашему желанию. И она указана как в градусах по шкале Цельсия, так и по Фаренгейту. А расстояния измеряются не только в метрической системе. При использовании клавиатуры вы можете задать свой выбор клавиш. А это тоже удобно, не так ли?

Вы не должны забывать о деньгах, об управлении своими компаниями и о средствах на развитие новых аттракционов.

Заключение

Создатели этого шедевра не пожалели времени и сил на то, чтобы доставить радость простому пользователю. Если вы уже имели честь поиграть в Transport Tycoon Deluxe Криса Сойера, то сможете оценить дизайн игрушек, которые он делает. Думаю, Hasbro, выкупивший фирму Microprose, унаследовал от нее не самого худшего дизайнера. Я бы даже сказала, самого лучшего.





На первый взгляд, в RollerCoaster Tycoon все понятно. Чувства ясны, мысли холодны, руки вымыты... что-то там еще было про сердце... Ну, да ладно. Лучше упомянем о gameplay. Он весьма нов и разнообразен. Местами встречаются элементы Theme Park (1995 г.), но все-таки в RollerCoaster Tycoon у вас больше возможностей, и самая примечательная из них — дизайн великолепных роллер-костеров.

Hasbro обещает дополнительные трассы, размещенные на его Web-сайте с того момента, как игрушка увидит свет, и предлагает посоревноваться в придумывании самых лучших «американских горок».

Трудно найти в этом продукте недостатки, а потому я и не буду заниматься этим неблагодарным делом. Хотите — сделайте это за меня и пришлите свое мнение в журнал «Мегагейм».

Разумеется,

если вы «проходите» мимо желоба, вы услышите, как плещется вода. Ну, а если вы поравнялись с туалетом... Сами понимаете, что вы услышите.



Все застыли в ожидании. Но не врага — следующего хода.

Логотип. Игры. Этой. Северо-юг зовется. В смысле — игра. Вот.

Синенькие — наши, серенькие — враги. А может и наоборот… Какая собственно разница?

Кирилл Алехин ака Маза

NORTH vs SOUTH

Загнал ядро я в пушку туго…

История Соединенных Штатов Америки относительно коротка и не изобилует яркими, знаменательными событиями. Нет никаких войн, крестовых походов, феодализма, инквизиции и прочих красочных атрибутов прошлого любой европейской страны. Все гораздо проще: развитие Америки отслеживается по цепочке рабы-ковбои-Титаник-небоскребы и президенты, президенты, президенты…

И все же американцы чтят свою историю. Молодцы? Безусловно. Но в результате агрессивной рекламной политики сегодня их историю знает и любит еще и все прогрессивное человечество, читающее так называемые «бестселлеры» (например, откровения Бедной Тети Моники), смотрящее бесконечные кинофильмы про Вьетнам или… играющее в компьютерные игры. Вот недавно мне в руки попался еще один подобный пропагандистский продукт, весь из себя замаскированно-образовательный и разве что не отмеченный печатью «Одобрено Министерством Образования США». Так уж получилось, что «ЭТИМ» оказалась игра. Стратегия со звучным названием North vs. South.

Легко в учении…

Даже впервые услышав «Кто-против-Кого», я ни на секунду не усомнился в том, что игрушка рассказывает про гражданскую войну в далекой стране на далеком континенте, а не про, скажем, тяжелые будни полярного метеоролога. Все-таки для «обработанных» уже игроманов со стажем «Война Севера-Юга» — это уже не столько событие, сколько раскрученная торговая марка, и шансов поучаствовать в этой войне у всех было предостаточно. Я, например, начинал лет 6–7 назад с милейшей игрушки с точно таким вот названием North vs. South, а в последний раз я был в той доголливудской Америке… Э-э… Gangsters — эпоха не та… Fallout 2 — тем более… Есть! В сидмеерском Gettysburge. Стало быть, как ни крути — не новичок, так что инсталляцию игры я начинал с изрядным запасом знаний и небольшой долей скептицизма: «Ну что же еще можно про это рассказать?».

Паспорт

North vs. South

Жанр:	wargame
Разработчик:	Erudite Software
Издатель:	Interactive Magic

URL www.magicgame.com

Системные требования:

ОС:	Win95/98
Процессор:	P 166 МГц
RAM:	16 Мбайт
CD-ROM:	4X
	sound board
	Players: 1–8

Заставка, серая и неприметная, вкратце рассказывает о причинах и основных битвах гражданской войны и сразу настраивает на нужный патриотический лад. «За родину!», «За Вашингтона!» и все такое... Если откровенно, так себе заставочка. На любителя старинной фотографии.

Самой необычной опцией в скромненьком сереньком меню является кнопочка «history», отсылающая вас (нас, и вообще всякого забредшего) на огромнейшую, записанную на диске html-страничку с заголовком Background on The American Civil War. По всем признакам это и есть самая важная и интересная часть игры — в файле содержится огромное количество

Пехота по росту чуть-чуть недотягивает до двухэтажных домов, а уж всадники — вообще копии памятника Юрию Долгорукому в масштабе 1:1.

курсором мышки начинаем тыкать в остальные менюшные опции. Собственно, реально полезны нам только две верхние кнопочки — начать сражение и начать кампанию. Разницы никакой, ибо первое есть второе, но порубленное на мелкие куски с целью лучшего усвоения.

Для очистки, за неимением нефти, совести скажу, что кампания — все ключевые сражения гражданской войны в хронологическом порядке. Но, думаю, вы и сами догадались.

Брифинг к каждой миссии точен и краток: эти в таком-то количестве нападают, эти — защищаются. Выбрать можно любую сторону вне зависимости от политических пристрастий. Если быстро вернуться

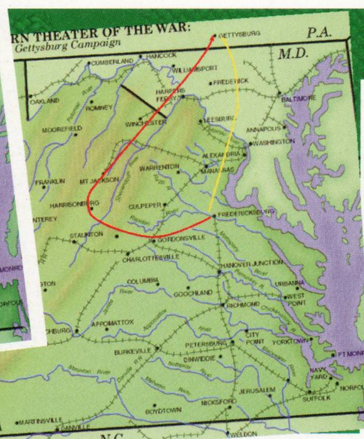
к энциклопедии, можно сразу же выяснить, кто и каким образом победил, и выбирать уже не методом научного тыка, но руководствуясь честно подсмотренными Знаниями. Короче, выбираем и попадаем на Сражение.

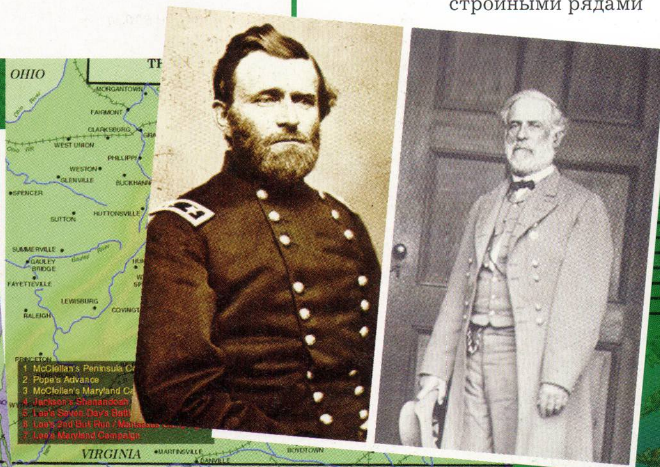
Подчиняются и реагируют на ваши движения мышью только юниты, находящиеся в зоне видимости одного из нескольких Лидеров.

Тяжело в бою...

Очень даже не маленькое поле боя порублено на невидимые хексы и с высоты птичьего помета смотрится мило и аккуратно. Ваши подопечные легионы стройными рядами







информации не только по датам и сражениям, но и карты, фотографии, таблицы с сравнением экипировки различных военных подразделений и даже фотокопия агитплаката «Родина-мать зовет!» по-американски. Так что содержимое — не просто чтиво, призванное хоть ненадолго отвлечь малолетних преступников от давли педерестианов желтыми бульдозерами. Ну, а я от него вообще зафанател. И вообще неожиданно все это: очередной диск с очередной стратегией, и вдруг — целая Энциклопедия (вы, наверное, и слов-то таких не знаете :)) (Маза, не зарывайся. — *Прим. отв. ред.*) на тему, представленную к игре. Причем такая энциклопедия, что и все остальное содержимое диска — просто приложение к этому учебнику. Я бы процитировал пару страниц, да редактор все равно порежет: злой он и тяги к знаниям не одобряет (-\\- - — *Прим. отв. ред.*). Так что приобщайтесь сами.

Опосля прочтения мы дрожащим от волнения (заодно с нами)



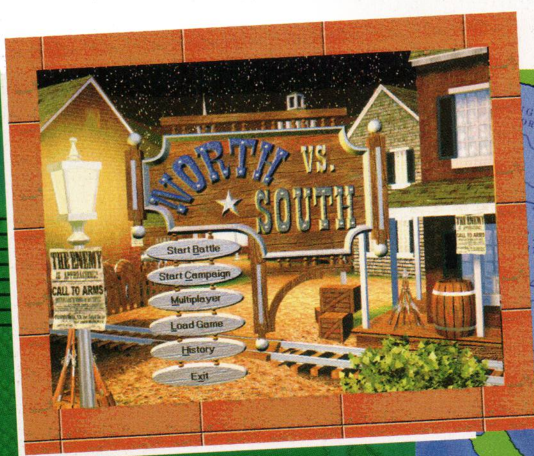
Поля были усеяны трупами, но битва только начиналась.

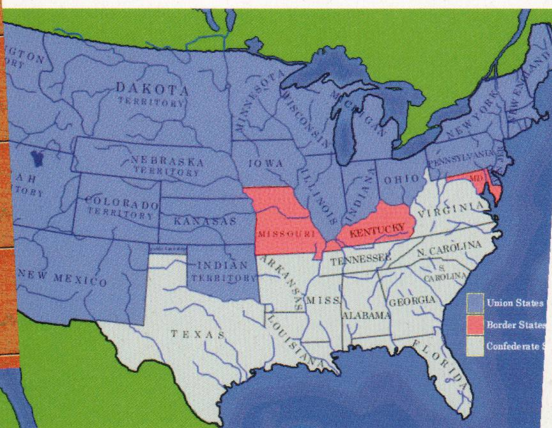
расставлены на исходных позициях так, что слабые и малочисленные полубандформирования прикрывают подходы, а основные силы с умным видом прозябают в тылу. Вся невидимая юнитами территория заботливо прикрыта туманом войны, но мы-то знаем, что где-то там прячется Враг!

В вашем распоряжении имеются четыре рода войск: пешие (мясо), бронекопытные (овесожоры), артиллеристские (не побоюсь этого слова, мазилы) и командные (не несущие ровно никакой полезной функции). Система управления в этой походовой стратегии просто ужасна: вы не можете двигать каждый ход ВСЕ подразделения. Хоть как-то подчиняются и реагируют на ваши параноидальные движения мышью только юниты, находящиеся в зоне видимости одного из нескольких Лидеров (см. выше Командные войска). Для всех остальных войны вроде как бы и нет.

Ход состоит из ряда последовательных действий: выбрать Лидера, скакнуть-куда-подальше, поуправлять видимыми подразделениями, выбрать второго Лидера и т. п. Но, повторюсь, Лидеров на всех не хватает. Видимо, размножаются они Там медленно и неохотно...

Подразделения умеют ходить туда-сюда, разворачиваться на месте, стрелять и атаковать (Внимание! Это разные вещи!). Правда, пушки еще умеют переходить в «мобильное» состояние и обратно, но им, думаю, простительно. Выполняя нехитрые вышеперечисленные действия, вы с учетом рельефа, характеристик юнитов и прочее должны набрать некое количество абстрактных очков, начисляемых за уничтожение не-ваших, занятие ключевых позиций и подобные успешные действия. Набрали — ура! Победа!!! Если же атаковали или отбивались от наседающего противника неумело, и поля усеяны трупами в форме вашего цвета... Ну, значит, не судьба. То бишь, принципы обыкновенны для любой по'turn'ового тактического wargame (вот ведь термин!) и знакомы любому стратегу еще с подгузников. Никаких велосипедов вам не дождаться. IMHO, скучно, но это — на любителя.





Брифинг к каждой миссии точен и краток: эти в таком-то количестве нападают, эти — защищаются.



Внешне

Ругать техчасть весело и привычно. Если придраться к игровому процессу из-за некоторого новаторства или наоборот, проверенности временем, иногда еще бывает сложно, то уж съязвить по поводу графики или звука — святое дело. Рассказывать про аудиоэффекты, состоящие из соответствующих военных мелодий и щелканья винтовок, я не буду. Стандартные они. Очень.

То, чем были скриншоты при жизни, тоже особо не раздражает. И все-таки: ОНА ака Г. пиксельная, что в конце двадцатого века не есть хорошо.

Все происходящее прорисовано в трех масштабах с нескольких сторон. «В трех» — потому что вид на происходящее можно приближать\удалять соответствующее количество раз, то рассматривая пехотинцев чуть ли не в лицо, то переходя в режим «стратегическое планирование only». Чем крупнее, тем красивее (последнее — спорно). Но все равно похоже на игрушечных солдатиков. Особенно если посмотреть на РАЗМЕРЫ подопечных: пехота по росту чуть-чуть не дотягивает до двухэтажных домов (есть там и такие), а уж всадники — так и вообще копии памятника Юрию Долгорукому в масштабе 1:1. Самое обидное, что все это рисованное монументальное чудо страшно тормозит на P166, заявленном в качестве минимальных системных требований, и тормозит довольно странным образом. Во время непосредственных «контактов» вашего и вражеского подразделения сначала проигравшие силы отходят и имитируют драку с воздухом, потом на изначальном месте схватки появляются трупы, и под конец просыпаются колонки, вы слышите звуки боя. Я человек к «тормозам» привычный (речь не про людей — этих не терплю), но такого сюрра пока что не видел.

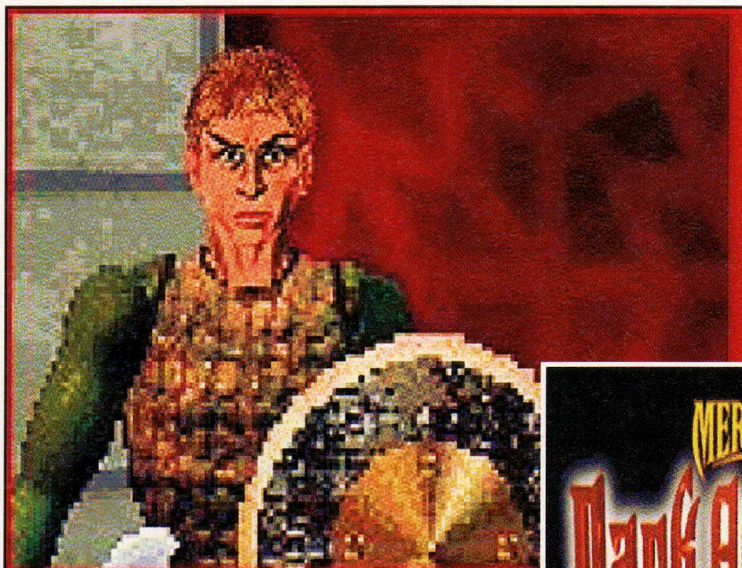
Кстати,

заставка, серая и неприметная, вкратце рассказывает о причинах и основных битвах гражданской войны и сразу настраивает на нужный патриотический лад.

Интерфейс... Долго думал, куда присобачить упоминание о нем, но догадался, что все плохое надо оставлять на конец. Характеризовать его одним словом можно по-разному: оптимисты могут назвать его «мышиным», пессимисты — «ужасным». В общем и целом он сделан так, чтобы даже человек, уже не в первый раз севший за стратегию, схватился за голову и полез искать мануаль. К счастью, таковой имеется. Один, например, лежит на диске в директории /Stuff/. Очень рекомендую.

R.i.P.

И что же писать на надгробии? Как игра North vs. South, конечно же, «не тянет» — процесс гражданобойства весьма уныл и неприятен. Но вот в качестве учебного пособия он подходит практически идеально: если знания английского позволяют читать исторические очерки без помощи «Стайлуса» и есть некая заинтересованность в событиях, произошедших более 100 лет назад, берите не глядя. Занимательно. В других областях усопший неприменим.



Вот по такой примерно физиономии вас будут бить.





А примерно вот так вы будете выглядеть со спины.

Алена Приказчикова

MERIDIAN 59

Самый Meridian

Меридианы, параллели... Сколько меридианов и параллелей пересек каждый из геймеров за свою игровую жизнь, знает, пожалуй, лишь его верный спутник и проводник — компьютер. Пройденные километры игрового пространства закаляют любого, даже не самого искушенного приверженца RPG, навсегда завлекая в непостижимый мир, полный интриги, конфликта и сказочного, нереального запределья. Желающие почувствовать себя неодинокими в подобном пространстве предпочитают погружаться в мир мистерий, заполненный сотнями и тысячами других авантюристов, что делает окружающую обстановку еще более загадочной, кукольной и в то же самое время реальной, как никогда.



Паспорт

Meridian 59

Жанр: on-line RPG

Разработчик/Издатель: 3DO

URL http://www.3do.com

Системные требования:

ОС: Win95

Процессор: P 100 МГц

RAM: 16 Мбайт

Video: 1MB SVGA, Direct Draw

Модем или ЛАН: (14.400)

CD-ROM: 2x

95 Мбайт свободного дискового пространства

Все прелести вышеописанного можно найти в онлайновой графической RPG Meridian 59 компании 3DO. Meridian 59 больше, чем игра, — здесь вы сами создаете собственную неповторимую судьбу и уникальную, слепленную по вашему образу и подобию личность.

История Meridian 59 началась с того, что небольшая горстка искателей приключений из славной Империи Нексус, существовавшей во времена первой большой цивилизации, не желала сидеть на месте. Эти исследователи путешествовали везде (по морю, по земле и по воздуху), следуя направлениям старинных Меридианов Силы, которые простирались по всей их земле. Эти Меридианы имели назначение не только магистралей, но и источников огромной энергии, давая возможность путешественникам покорять большие расстояния и даже исследовать другие миры. Путешествуя, исследователи находили экзотические земли, фантастических существ, невероятные сокровища и узнавали прочие удивительные факты и истории. Время-то считалось золотым веком, и Империя Нексус была центром знаний, культуры и торговли.

Знания копились, множились и упрямо каталогизировались жителями Империи, обрастая все но-

выми и новыми сведениями и фактами о землях, их окружавших.

Случилось так, что поселенцы, которые пришли на новые и богатые земли, найденные исследователями в их бесконечных путешествиях, стали активно эти земли покорять и использовать богатейшие ресурсы. Самой огромной среди этих земель была отдаленная область, которая расположилась на пятьдесят девятом, наиболее значительном меридиане. А посему поселившиеся там колонисты решили не оригинальничать и назвали свое удельное княжество Меридиан 59. Земля эта была богата минералами и удивительными красивыми существами. Некоторое время колония, там образовавшаяся, процветала. Ремесленники возились с металлом, лесом и драгоценными камнями, обнаруженными в избытке подле города Яшма. Торговцы богатели с каждым днем, распределяя свои товары на пути между Империей и прибрежным портом Барлокью. Мудрецы изучали диковинные секреты новой земли и несли знание простым обывателям. Некогда нищие деревни Мэрион и Тос превратились в богатые сельскохозяйственные центры.

Наследный принц государства Меридиан 59 ФарНохл, восседая на троне в Барлокью, мудро управлял поверившим ему народом, пока не наступил хаос.

Да, да, хаос действительно наступил. Поначалу он никак не проявлял себя, но прекратившаяся внезапно связь с Империей заставила население насторожиться. Меридиан заметно изменился, окривел и больше напоминал теперь скорчившееся в предсмертных судорогах животное, нежели когда-то счастливую и предсказуемую землю. Изменение параметров меридиана (линии силы) затронуло все вокруг и в первую очередь окружающую природу: территории ни с того ни с сего начали погружаться в темноту, неся за собой смерть всему живому, включая и людей, которые погибали тысячами, чтобы затем бродить по земле меридиана в качестве упырей. Животный мир, полупрекративший свое существование, наполнился неизвестными тварями и гадами. Зло, нежданно-негаданно возникшее на этой прекрасной земле, пришло из открытых порталов между исследовавшимися мирами. А самый последний их этих порталов поменял приоритеты жизни и смерти. Шестеро мудрецов государства — Kraanan, Shal'ille, Jala, Faren, Qor и Riija — собрались в самом могущественном месте колонии — Кольце Камня, чтобы воспользоваться мощностью меридиана и изгнать хаос с родного лоскута земли. Учитывая наличие у каждого из них своих собственных уникальных знаний и талантов, мудрецы рассудили так: каждый достоин и способен избавить землю от хаоса и управлять меридианом, в то время как, действуя вместе, они могли лишь только увеличить сам хаос и его последствия. Сообразительные мудрецы догадались, что сия миссия каждому из них была давно предначертана свыше, и лишаются бренности своей, став Богами...

Прежде чем рвануть в бой, нужно выбрать себе лицо... Да, да, лицо - уши, рот, нос (что там еще), копну волос не забудьте.

И вот тут-то и начинается самое интересное... Собственно в игру вступаете вы. И прошу не придираться к слову «вступаете». Компания 3DO сочинила нам с вами два варианта игры: с компакт-диска (тихо сам с собою) и через Internet . Ну, насчет самого себя это вы сами разберетесь и все вражье племя зашлете к праотцам, а вот вариант сетевой игры заслуживает более пристального внимания.

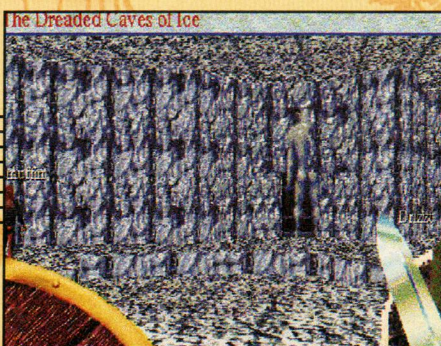
Недаром выше игра была названа графической RPG. Прежде чем рвануть в бой, нужно выбрать себе лицо... Да, да, лицо — уши, рот, нос (что там еще), копну волос не забудьте. Тем самым вы создадите уникальную личность, индивидуала, так сказать.

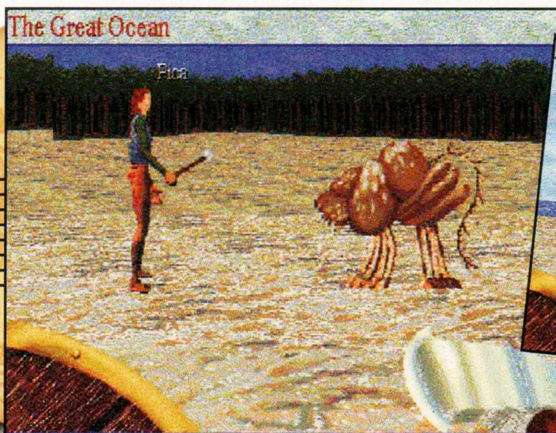


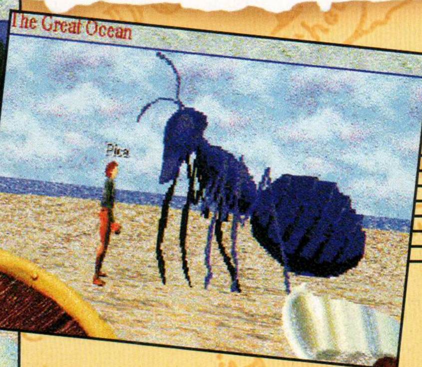
Кого только не встретишь, блуждая по неведомым землям, вот даже с мамой можно поздороваться.

Самая невероятная и омерзительная каверза заключается в том, что все заданные параметры вы уже вряд ли поменяете. По лицу вас встретят, по лицу. И будут, по нему, сердешному, бить, а отнюдь не по паспорту.

Но, лирику долой, обратимся к фактам. Далее молодое поколение выбирает (нет, не известный шипучий напиток) амплуа, в котором будет бороться с врагами.







Меридиан заметно изменился, окривел и больше напоминал теперь скорчившееся в предсмертных судорогах животное, нежели когда-то счастливую землю.

Предлагается два варианта: боец на все времена и шкодящий волшебник (положено по рангу). После того как вы навели марафет, то есть нарисовали лицо и выбрали нужные характеристики, вам предстоит кое-чему обучиться. По дороге к Меридиану 59 вам попадется город не город, провинция не провинция, словом — населенный пункт, где ждет вас муштра



военная и отдельно навязанная дисциплина, названная некогда сведущими людьми тактикой ведения боя.

Наука сия не больно сложная, тем более, если учитывать, что вы рветесь в бой, полны надежд на победу и вообще сами из себя очень

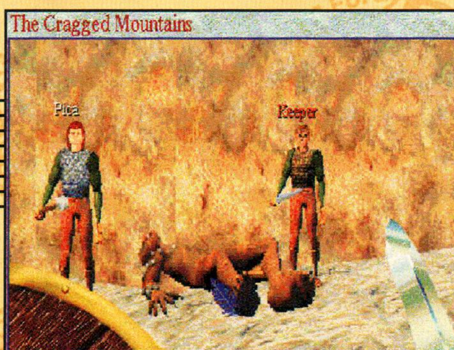
вы не того монстра ужасного и получите на свою голову громадное количество неприятностей.

А тем паче горе черное постигнет вас (письмо счастья не напоминает?), ежели убьете вы такого же, как вы, молодого да цветущего геймера. Случайно получилось, скажете? Дудки, варианты не проходят. С этого момента имя ваше окрасится в красный цвет (и в прямом и в переносном смысле). Вся игровая братия будет видеть ваше имя только в красном радужном оттенке, что автоматически дает любому из них индульгенцию на отстрел. Так что не шалите. «Эх, треснуть бы тебя по подрыльнику», — говаривал самозабвенно гражданин Пакин гражданину Ракукину в бессмертном произведении Даниила Хармса. Увы, времена не те. Прежде, чем что-то сказать и кого-то треснуть по затылку, подумайте наперед, чем для вас эта сентенция или действие могут обернуться.

лаете, чтобы некое пространство было названо вашим именем, было украшено на ваш собственный вкус и никто бы о нем ничегошеньки не знал, то можете смело приобретать это MUD-дополнение. В новшествах заявлены вполне рентабельные комнаты в гостиницах Prichettэ's Brownestone Inn и Morrigan's Limping Toad (старые фэны игры поймут, о чем речь) и борьба с новоявленными чудовищами (никто не знает, откуда они заявились), сила и мощь которых не знает границ. Кроме того, обещаны новая графика, много новых тварей и гадов, уникальные боевые навыки и заклинания, словом — много новых приключений.

Отсюда вывод — многопользовательских Internet-игр с претензией на шедевр много, а «Меридиан» всего один. Другого такого пятьдесят девятого нет. Можно долго ругать графическое исполнение игрушки, выискивать признаки клона или сетовать на другие







даже ничего (с ушами, носом, кстати, что там еще). Далее определитесь, зачем вы сюда все-таки пришли: кулаками махать и орать по сети встретившимся противникам гадости и нецензурщину (прибьют, не успеете и глазом моргнуть) или серьезно биться железными приспособлениями. В арсенале заявлены: булава, турецкая сабля (красивая), убойный молот, топор и мечи (короткий, длинный и волшебный).

Вот когда заимеете волшебный меч, можете сразу изменить положение носа на несколько градусов выше (носа не экранного персонажа, конечно же, а своего личного). Для каждого вида оружия существует свой собственный ликбез (опыта, значит, нужно набраться), и вам придется его пройти, а то так и будете драться кулаками и дальше ста метров по местности, таинственной и притягивающей, не пройдете (факт). Вот с врагами тоже масса проблем. Дело в том, что не каждого из них просто так подойти и убить можно. И дело тут совсем не в этических нормах, а в собственной выгоде. Вот убьете

Однако встречаются среди братьев геймеров и добрые персоналии, которые не только поделятся опытом и доспехами, но и помогут сделать выгодное капиталовложение (в банк вас проводят благодетели).

География исследуемого с целью посражаться пространства довольно обширна, вниманию вашему предстанут более чем 200 областей, которые включают в себя старинные диковинные города, зачарованные леса и одно, но очень зловонное подземелье Некрополис.

Если вы до сего времени являлись приверженцем Dungeons&Dragons и решили поиграть более чем с шестью такими же одержимыми, как и вы, просто играйте в «Меридиан 59».

И, наконец, последнее, 26 января этого года компания 3DO сподобилась выпустить дополнение к Meridian 59 — Dark Auspices.

Так вот, если вы страдаете манией величия и всенепременно же-

мелкие неприятности, но если вы до сего времени являлись приверженцем Dungeons&Dragons и решили поиграть более чем с шестью такими же одержимыми, как и вы, просто играйте в «Меридиан 59». Он хоть старый уже, зато старый-добрый.

Посвящение героям «Меридиана 59» (обнажить головы):

TO ALL THE FALLEN OF MERIDIAN

I don't know where you are right now.
All I know is, you're gone.
The memories you gave us,
Help us carry on.
I know deep inside,
You're in a better place.
But it still hurts to know,
We're left without your smiling face.
When you look upon us,
From somewhere up above.
Remember that you're missed,
And it's you we'll always love.

Copyright BardSilver









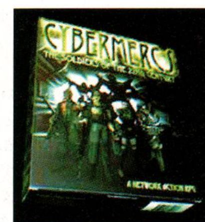
Красивые экранные заставки сменяются чем-то до боли знакомым, пройденным и изученным. Дьяблообразным, короче.

Василий Балуев

CYBERMERCS

Имени Crusader посвящается

Cybermercs — новинка, представленная малоизвестным издателем программного обеспечения JC Research. Хотя дизайн коробки и Web-сайт компании подчеркивают РПГ-подобное создание характеристик персонажей, не верьте: вы получите просто шутер с предысторией. Отсюда возникает вопрос: какое же исследование провела JC Research перед тем, как делать эту игру? Ведь, к сожалению, Cybermercs не предлагает ничего нового или особенно вдохновляющего, что заставило бы отложить в долгий ящик все остальные игры. Определенно идя по стопам серии Crusader, она умудряется испортить все то хорошее, что с таким трудом создавалось знаменитым предком.



Паспорт

Cybermercs

Жанр: RPG
Разработчик: Digital Impact/Nora
Издатель: JC research
URL www.game-club.com

Системные требования:
ОС: Win95
Процессор: P 166 МГц
RAM: 32 Мбайт
CD-ROM: 4x
HDD: 100 Мбайт
MULTIPLAYER: TCP/IP, IPX, modem, serial

К хорошим сторонам игры можно отнести богатство ее предыстории. Не правда ли, внушает оптимизм?

Все начинается на планете Новая Утопия в 2115 году. Неопознанная форма жизни предательски напала и полностью уничтожила базу Шестой Колонии. Был отправлен «спасательный» отряд, вооруженный по последнему слову техники, чтобы выяснить обстоятельства. Но поскольку «спасатели» и понятия не имели с чем придется столкнуться, то оперативно отправились вслед за жителями базы. И тогда обратились к вам, скромным наемникам, пообещав настолько крутые деньги, что вы, задрав хвост пистолетом, бросились на амбразуру. Чем-то мне это киносценарий «Чужих» напоминает. Может, они его выкупили, а нам сказать забыли? Вряд ли, если бы такое случилось, на каждом углу твердили бы. Так что, скорее всего, это обыкновенный плагиат. Нехорошо, господа. Красть чужую интеллектуальную собственность грешно и до добра не доведет. Что с успехом (определенного вида) и подтвердил релиз игры.

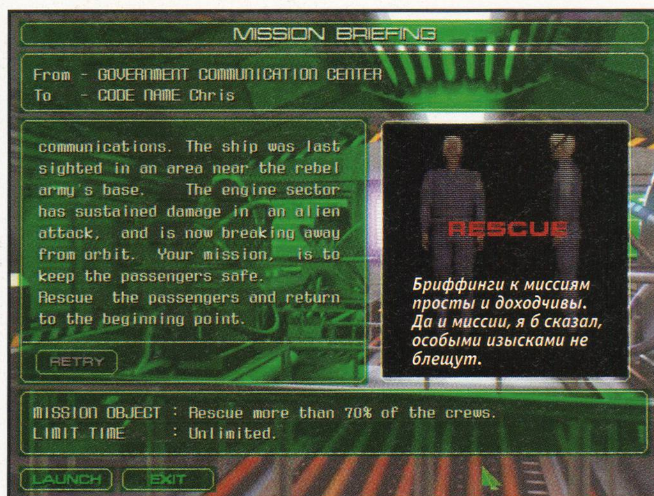
Три метра колючей проволоки

Cybermercs не внес сколько-нибудь существенных изменений

в жанр Action-Adventure. Ведь все, что можно было придумать нового, там уже побывало. Теперь осталось только системы виртуальной реальности подключить. И стиральную машинку заодно, чтобы штаны потом отстирывать.

В игре всего 15 уровней, и для одиночной, и для многопользовательской игры. Миссионная основа Cybermercs позволяет без проблем пользоваться одними и теми же картами в обоих случаях, но главное в игре — многопользовательский вариант. Играть предполагается кооперативно через Internet. Конечно, одиночная игра тоже имеет право на жизнь, но ведь куда интереснее мочить зарвавшихся инопланетян всей толпой. Вдруг потом «Гринпис» начнет в суд таскать, а с целой команды взятки гладки.

Cybermercs напоминает Sega'вскую Shadowrun. Как



Бриффинги к миссиям просты и доходчивы. Да и миссии, я б сказал, особыми изысками не блещут.

всех щелей — пожалте бриться. M10 Flamethrower на изготовку или хотя бы Heavy MK3 MachineGun. Раз-два-три, и ваших нет. Если вашему таланту тактика противны лобовые атаки а-ля



и в ней, в Cybermercs вы постоянно модернизируете собственное тело различными достижениями технологии, превращая его в идеальную машину смерти. Модернизация характеристик «Сила» и «Ловкость» путем добавления-запихивания соответствующих чипов в соответствующие отверстия, например, приводит к увеличению hit point.
И, поверьте, только постоянная модернизация организма позволит вам удачно провести зачистку местности от злобных аборигенов. Человеку (в полном физиологическом понимании этого слова) там делать нечего. Будь Чужие разумными, они бы к вам магнит подвели — и все, геймовер. А так нет, вот и пользуются этим люди, чтобы устраивать очередной геноцид против местных жителей.

Арсенал

Пожалуй, в этой игре в вашем распоряжении окажется самая впечатляющая коллекция оружия, которую вам когда-либо приходилось видеть. Если Чужие поперли из

Quake, нет проблем. Заманиваете противника в аккуратную такую засадку с использованием неровностей местности типа шахт. Только они сунулись — а там газовая граната и лесочка натянута. Пшик — и брейк дэнс кверху лапками, как тараканы от дихлофоса.

Не менее важна в игре и хорошая броня. Этому нас еще первый Doom научил. Качественная защита — залог здоровья. И никакая зарядка вам не поможет, если схлопочете девять грамм в область груди. Зато симпатичный бронежилетик в самый раз. А без него вы всего лишь корм для Чужих.

Если вы успешно проводите операции, если работодатели не задерживают оплату, то у вас есть возможность хорошенько прибарахлиться, прикупить что-нибудь вроде Carbon Chain Armor, Laser Mask и Fire Boots. Очевидно, что у Cybermecs имеется мощный потенциал, однако ему очень не хватает играбельности. Графика в игре далека от сегодняшних стандартов, а визуальные эффекты в лучшем случае посредственны. Например, каждый раз, когда Чужой попадает под огонь вашего оружия, кровь у него разлетается совершенно одинаково, вне зависимости от того, из какого калибра вы в него стреляли. Обидно. Взять бы чего-нибудь помощнее и посмотреть, как кусочки по стенкам сползать будут.

Кроме того, в игре явные проблемы с освещением. Вместо того, чтобы использовать плавные переходы света, разработчики почему-то решили, что здесь будет уместна система световых ячеек. Так, видеть что-либо вы будете только возле себя. А ведь в подобных трехмерных стратегиях, вроде уже упоминавшихся No Remorse и No Regret из серии Crusader, уже давно использовались куда более продвинутые технологии моделирования освещения и восприятия.

В качестве компенсации можно отметить, что сильной стороной игры является музыкальное оформление. Оно очень хорошо формирует соответствующий окружению настрой. Но это никак не перевешивает отрицательных качеств.

Так что, если вам хочется вспомнить старую добрую трехмерную стратегию, покопайтесь в завалах дисков и найдите где-нибудь на дне Crusader.
А Cybermercs оставьте тем, кому уже все равно во что играть, лишь бы на мониторе что-нибудь мелькало.

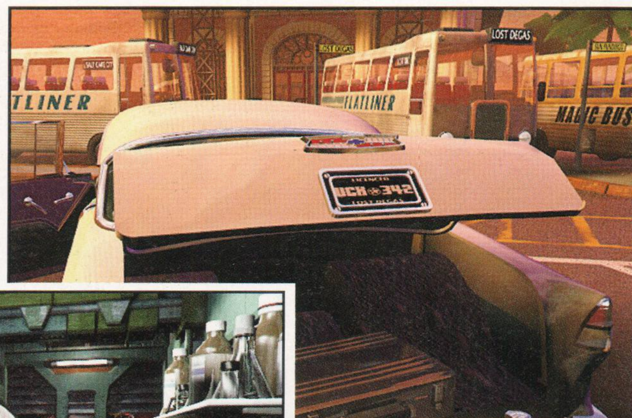
В итоге

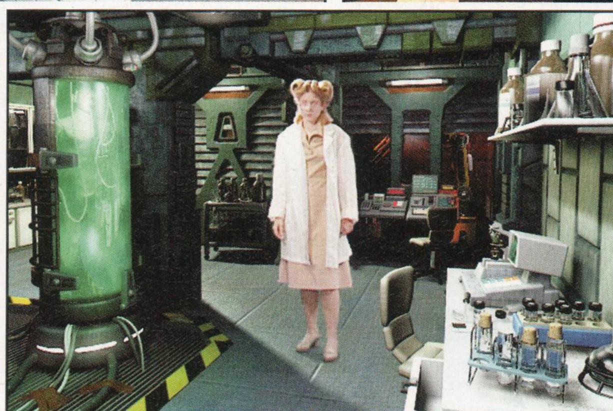
Только постоянная модернизация организма позволит вам удачно провести зачистку местности от злобных аборигенов.



Правда похоже на RPG? Очень похоже. Хотите играть в игру, похожую на RPG? Я что-то не очень...


Сей экспонат очень точно отражает суть игры. Это, правда, не делает BlobJob менее увлекательным.




Слева в чане плавает blob, а эта девица сейчас выкинет меня отсюда.

Алексей Кравчун aka Gomolog

THE BLOBJOB

Виртуальное отупление от страховой компании

В последнее время — если быть точным, то уже года три — в жанре квеста наблюдается некоторое запустение (мы говорим о классических поэкранных квестах, не приобщая к их числу различные адвентюры ala Blade Runner). Скажем больше: жанр постепенно вырождается. Время от времени почти на мертвом поле пробиваются молодые росточки (вспомните успех Grim Fandango), но их слишком мало, чтобы с должной уверенностью можно было сказать, что жанр оживает. Причин такому положению вещей видится несколько, но наиболее вероятной является, скорее всего, низкая окупаемость подобных проектов. Круг поклонников у настоящих квестов значительно уже, чем, скажем, у 3D-экшнов, вот и подались разработчики на более плодородные нивы прочих жанров, а про квесты уже и не вспоминают. Казалось бы, на квестах можно ставить крест, но... есть одно но...

Паспорт

THE BLOBJOB

Жанр:	квест-энциклопедия
Разработчик:	Intelligame
Издатель:	Sampo

URL www.intelligames.com

Системные требования:	
ОС:	Win 95/98
Процессор:	P 100/166 МГц
RAM:	16/32 Мбайт
CD-ROM:	8x

В последнее время квесты нашли-таки маленькую лазейку в массы, переориентировавшись в жанр, который, возможно, вскоре получит новое название — Quest/Encyclopaedia. А поскольку энциклопедии пока еще пользуются не малым спросом, то этот жанр вполне может пустить прочные корни, заполнив собой пустующую доселе экологическую нишу между компьютерными играми и компьютерными образовательными программами. При сравнительно небольших затратах на производство подобные продукты могут приносить весьма ощутимый доход.

Подобных симбиозов появилось уже не мало, но самым необычным из них, без сомнения, можно назвать игру BlobJob, разработанную ребятами из Intelligame, по заказу

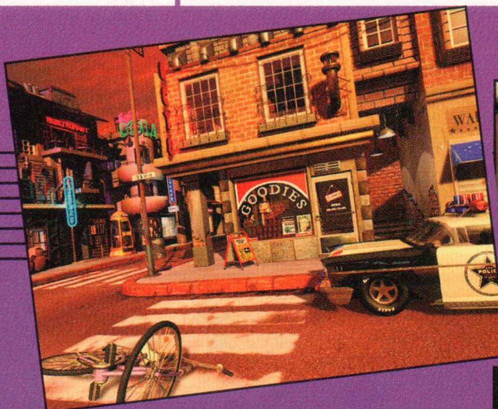


Поможем бедолаге завести эту колымагу?

одной страховой компании. Что могло побудить страховую компанию обратиться за помощью к игроделам? Ответ довольно прост. Оказывается, американцы (а именно на них в первую очередь и ориентирована игра) весьма несведущи в вопросах личной и общественной безопасности. Хотя этот предмет у них и преподается, начиная с младшей школы. Вот и решили страховые агенты подзаработать немного деньжат и выпустить энциклопедию про то, как, где и когда нужно себя правильно вести. А чтобы буржуинам не было скучно осваивать эту филькину грамоту, было решено сдобрить ее игровым процессом. Как нельзя лучше для этих целей подошел квест. Получилось дешево и сердито.

Перемещение на новые территории осуществляется через экран, представляющий собой карту города.





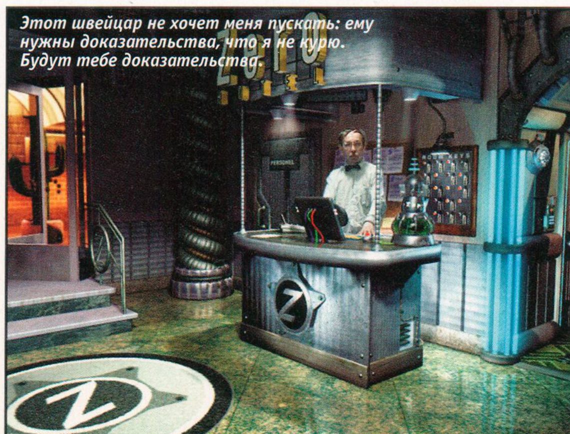


В последнее время квесты нашли маленькую лазейку в массы, переориентировавшись в жанр, который, возможно, вскоре получит новое название — Quest/Encyclopaedia.

В некотором будущем компания NANOJOB занимается разработкой искусственных людей (их еще называют blob) для самых различных человеческих нужд. Руководит организацией некая госпожа Стилл. Особа она, по меньшей мере, странная. Принимая наркотики с раннего детства, мисс Стилл однажды не то по незнанию, не то еще почему ввела себе тройную дозу очень опасного наркотика LSD. Последовавшие за этим гормональные расстройства привели к тому, что Стилл скрючило. Да так, что аж страшно. Голова у нее распухла, одно ухо разрослось до умопомрачительных размеров, прочие же органы претерпели менее значимые, но не менее омерзительные изменения. Врачи в борьбе за жизнь мисс Стилл напичкали ее всяческой электроникой. Малышка подросла и основала NANOJOB. Но пагубных своих пристрастий не оставила, а приступила к разработке какого-то хитрого наркотика. Вскоре наркотик был получен, и Стилл доверила его доставку в штаб-квартиру компании пятерым blobs. Врагов у NANOJOB хватало, и действовать нужно было осторожно. Поэтому blobs были сделаны на одно лицо, и каждому было вручено по чемоданчику.. Наркотик находился только в одном из кейсов. Но по пути в штаб-квартиру все гонцы исчезли. В панике мисс Стилл посылает на их поиски первого попавшегося под руку работника компании. Этим работником оказываетесь Вы — Joe Ridley.

Не правда ли, оригинальный сюжетец. Но и игра ничем ему по оригинальности не уступает. Вам предстоит разыскать всех пятерых blobs и выпросить — или заполучить каким-либо иным способом — у них все кейсы. Поиск начинается в вашей квартире. Сонно продрав глаза, вы обнаруживаете, что ваш телевизор полыхает голубым огнем, а телефон, по которому можно было бы вызвать пожарных, не работает. Рядом с телевизором стоит большой аквариум, вывод очевиден. Хватаем аквариум и полные решимости опрокидываем его на бушующее пламя. Но не тут-то было. Игра выдает сообщение, что делать этого ни в коем случае нельзя, иначе вас может убить током. Если вы еще не поняли, то это как раз и начинается та самая энциклопедия. После непродолжительных поисков вы обнаруживаете под диваном старое замшевое одеяло, при помощи которого, наконец, удается потушить пожар. Но пока вы решали эту нехитрую головоломку, огонь перекинулся в прихожую. С этим пожаром уже просто так не справиться — приходится выпрыгивать в окно.

Квартира полностью выгорела, и не остается ничего другого, как отправиться в путешествие по другим локациям. Перемещение на новые территории осуществляется через экран, представляющий собой карту города. Кликнув на том или ином здании или части улицы, вы незамедлительно попадаете на выделенную локацию. В начале игры число мест, в которых можно побывать, невелико, но со временем они увеличиваются и к концу игры вам будут доступны порядка семи локаций с пятью-шестью экранами на каждой. На всех экранах вас поджидает какая-нибудь веселая ситуация, к которой необходимо найти определенное решение. Например, при встрече с blob-1 вы обнаруживаете, что он наглотался серной кислоты и в корчах лежит на полу своей небольшой комнатушки. Путем метода проб и ошибок вы выясняете, что для того, чтобы помочь бедняге, ему нужно дать молока из холодильника. Оно, оказывается, нейтрализует действие кислоты. blob-2 попал в автомобильную аварию и без признаков сознания распростерт на дорожном перекрестке. Придется его уложить определенным «безопасным»

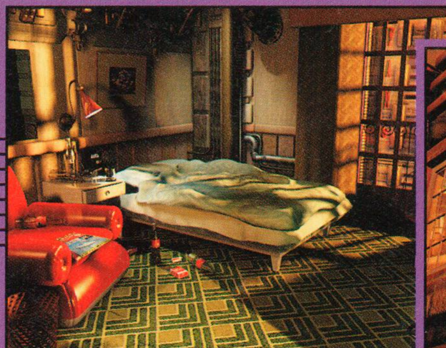

Этот швейцар не хочет меня пускать: ему нужны доказательства, что я не курю. Будут тебе доказательства.

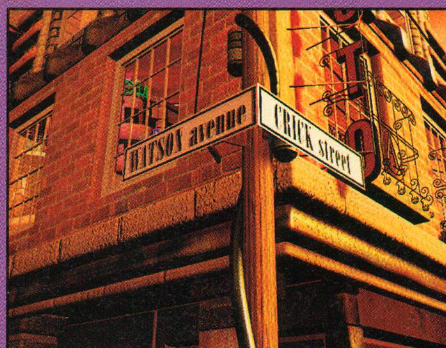
для здоровья пострадавшего образом и вызвать «скорую помощь». Обычно вырученные из неприятностей blob'ы сообщают какую-либо полезную информацию, позволяющую незначительно продвинуться в достижении конечной цели игры. А иногда от них и спасибо-то не дождешься. На каждом экране предстоит побывать по нескольку раз: со временем там появляются новые головоломки и предметы. Все это сдобрено хорошим американским юмором, понять который удается далеко не всегда. Вот так и живем.

Графика в игре неплохая: фоны отрендерены очень качественно, много мелких деталей и анимации, актеры, играющие роль персонажей в BlobJob, со своей работой справились замечательно. Озвучивание опять же на уровне. Есть, правда, в игре один недостаток, который простить разработчикам, ну, никак нельзя: режим сохранения отсутствует как класс. Ладно, был бы автосейв, но ведь и его нет. Так что, сев за игру, придется проходить ее от начала и до конца за один сеанс (в сумме это занимает от одного до полутора часов чистого игрового времени). Зато когда вы ее пройдете, то всю технику поведения в различных опасных ситуациях усвоите назубок. Собственно игровой сюжет отошел в BlobJob на второй план, будучи с достоинством заменен обучающим процессом. Получилось на удивление весело и практично. Играется легко и непринужденно, жаль только, кончается все чересчур быстро. Рекомендуется для «одноразового» прохождения всем квестоманам, остальным — по желанию. Всего доброго, пошел играть.

Есть, правда, в игре один недостаток, который простить разработчикам, ну, никак нельзя: режим сохранения отсутствует как класс.


Парнишке не повезло.







Mission failed.

"Never help a drunk driver to start a car."
"Never step into a car, if the driver is drunk."
"Never drive, if you're drunk."

"Always try to stop a drunk driver from driving."

"Ridley would never be so irresponsible as you just were. Give it another shot and prove that you're worthy of the role of Ridley."

Прохождение

Поговорив с миссис Стилл, примите ее предложение и возьмите с ее стола путеводитель.

Оказавшись в квартире, вытащите из-под дивана одеяло и накройте им сперва горящий телевизор, а затем проводку. Откройте дверь в прихожую (иначе нельзя открыть окно) после чего выпрыгивайте в окно.

В корпусе 4.2 вы встретите blob-1. Чтобы помочь ему, возьмите в холодильнике молоко. Благодарный blob-1 отдаст вам визитку. Возьмите в письменном столе монетку.

Отправляйтесь на автобусную остановку и поговорите с водителем. Откажите ему в помощи завести его машину. Зайдя в здание автовокзала, купите автобусный билет. Выйдите на улицу и отдайте билет водителю. Взамен он отдаст вам ключи. Откройте багажник и возьмите чемодан.

На перекрестке переложите тело в следующей последовательности: рот, ворот, левая нога, правая рука, талия, голова. Поднимите с земли бумажку с номером и прочитайте знак на углу. Позвоните в полицию (112). Когда приедет полицейский, покажите ему визитку и заберите велосипед.

В отеле «Зеро» поднимите с пола монетку и отправляйтесь в центр отдыха. Здесь поговорите с blob'ом-5 и зайдите в туалет. Купите в автомате пачку презервативов и вручите их blob'у. Взамен он даст вам жвачку для курильщиков. Возвращайтесь в отель. Покажите швейцару жвачку: он вас пропустит. Поднимитесь на второй этаж и заходите в распахнутую дверь. Поднимите с пола зажигалку, сигареты и баночку колы. Колой потушите стол и отдайте blob'у-3 жвачку. Достаньте из-под кровати очередной кейс. Отправляйтесь на третий этаж и зайдите в дверь слева. Произведите осмотр тела и поднимите с пола телефонный номер. Спускайтесь вниз и уничтожьте сигареты и зажигалку в аппарате возле швейцара. Позвоните blob'у-5 по телефону рядом и направляйтесь на автобусную остановку.

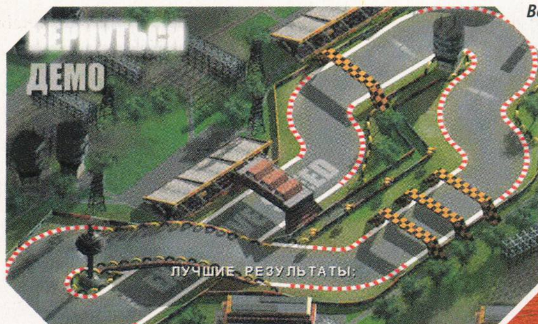
Зайдите в здание вокзала. Из фикуса возьмите ключ и откройте им ящик-13 и возьмите кейс.

В лаборатории отдайте женщине в белом халате велосипед и заберите у нее чемодан. Направляйтесь в центр отдыха и возьмите в третьей кабинке туалета последний кейс.

Отправляйтесь в NANOJOB. Поговорите с миссис Стилл и бегите в лабораторию. Прочитайте информацию на компьютере и возьмите пузырек с супернаркотиком.

Возвращайтесь в NANOJOB и используйте супернаркотик на Стилл.

Конец.



Вот трасса «Формула-1». Только не на болидах здесь катаются, тут идет война.



Без магии даже на «Чародее» через такой мостик не проедешь.



Ну, может хоть кто-нибудь под «заморозку» попадет? Хоть посмотреть.



Опять деревья весь обзор перекрыли. И куда промышленность смотрит? Уже давно спилили бы, да в Японию продали. Сейчас как въеду!

Леонид Соболев

НЕ ТОРМОЗИ

Без тормозов

Говорят, что игры бывают на ловкость или на смекалку. Не верьте. Игры бывают для любителей и для профессионалов. Вот «Формула-1», например, это игра **для профессионалов**. А разные там NFS версии раз-два-три, Гейтсовское внедорожное безумие и другие тому подобные игрища — удел любителей. Не спрашивайте меня, почему так. Правила жанра. Подумайте сами, разве станет водитель-профессионал играть во что-либо подобное? Нет, уж лучше потренироваться на реальных трассах, с соблюдением всех физических параметров. А по городу или бездорожью покататься — это и дурак сумеет.

Паспорт

«Не тормози»

Жанр: автосимулятор
Разработчик: Iridon Interactive / Chaos Works / Ganimede Technologies
Издатель: Snowball / 1С
URL www.1c.ru

Системные требования:
ОС: Windows 95/98
Процессор: Pentium 133
RAM: 16 Мбайт
HDD: 110 Мбайт
CD-Drive: 4x

Совсем недавно фирма «1С» в содружестве со Snowball выпустила на российский игровой рынок очередное произведение для любителей жанра — «1С:Сноубол:Не тормози!». К сожалению, родина этой игрушки находится немного в стороне от наших просторов и ухабистых дорог. Snowball в данном случае выступила в роли локализатора, а фирма «1С», как всегда, осталась верна своим издательским традициям. Настоящие же родители игры —



Маленький Мехос — король переулков и подворотен. Вперед верблюда пролезет в игольное ушко. Но его пилоту ускоренный билет на тот свет обеспечен

Iridon Interactive, Chaos Works и Ganymede Technologies, а имя, полученное при рождении — Exessive Speed. Но российскому геймеру от этого не холодно и не жарко. Пошел, купил коробочку с игрой и получай удовольствие от интерфейса на великом и могучем. И никаких тебе проблем с понимабельностью и необходимостью сидеть со словарем.

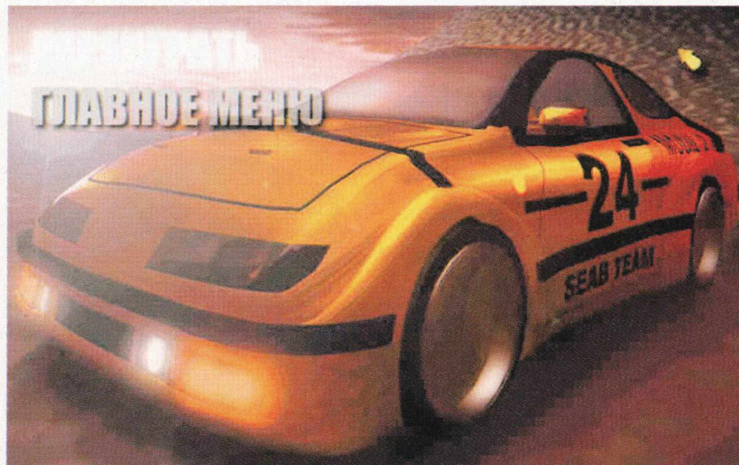
Автородео с высоты птичьего полета

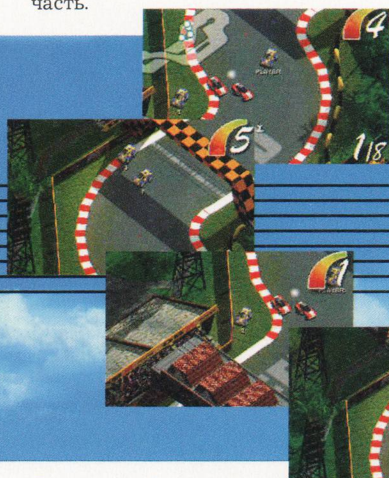
Если кто-то еще помнит, то была несколько лет назад такая игра — Megarace. Хорошая была штука. А потом вышла вторая часть. Так та была еще лучше. Уж на что я не люблю автосимуляторы, и то от компьютера на буксире оттягивали. Это же такой кайф: вылетел противник вперед тебя, а ты ему ракету в за... простите, в кормовую часть. Догоняют тебя, а ты маслицем сзади дорогу полил или гвоздиков рассыпал. Летите, голуби, летите. Вот она, правда жизни. Иногда, стоя в пробке, очень жалеешь, что нельзя нажать на гашетку. Чтобы только куски корпусов в разные стороны полетели. К чему это я?

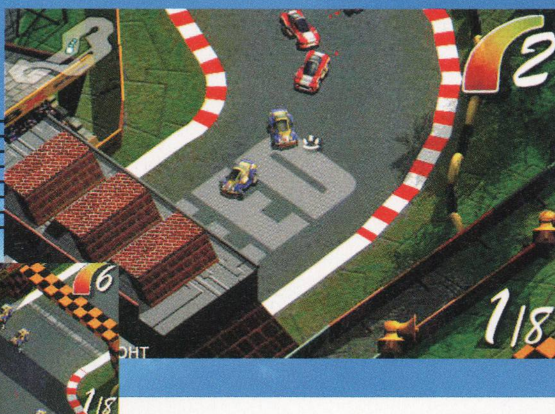
«Не тормози!» является логическим продолжением Megarace. Разработчики решили, что делать вид сверху-сзади, как в предшественнике, не оригинально. А потому решили пойти своим путем. Они взяли боевую систему Megarace, смешали ее с внешним видом из Micromachines и посыпали изрядной долей юмора. Коктейль получился на славу.

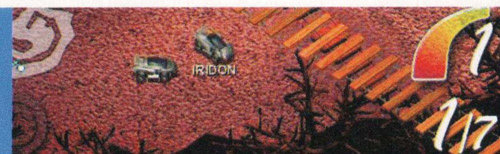
Каждый игрок может выбрать себе тот вид соревнований, который ему по душе, но весь смысл игры — Гран-при, после победы в которой вас ждут новые машины. Можно сразиться в чемпионате по всем доступным трассам или потренироваться в одиночных соревнованиях на время и аккуратность, позволяющих набрать должный «вес» для доступа к новым трассам. Особенно жестоки соревнования на аккуратность — один занос, один удар о препятствие — и на месте «Маленького Мехоса» взметается огненный шар.

Нет в жизни счастья. И такой машинки мне так и не досталось.











Несмотря на всю свою выпяченную аркадность, «Не тормози!» великолепно симулирует сложные дорожные условия

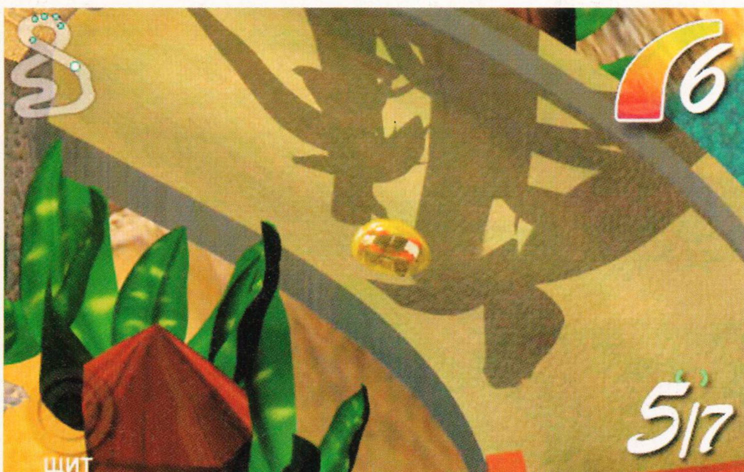
У всех гоночных симуляторов есть один существенный недостаток — слишком малое количество гоночных трасс. Обычно это компенсируется широким выбором автомобилей или возможностью их модернизации. Но это ведь все не то. Какой смысл кататься на разных машинах по одной и той же дороге? Мы же не на испытательном полигоне и не покупать эти тачки собрались. В «Не тормози!» разработчикам удалось избежать этой беды. Игрока ждут 14 уникальных трасс, где придется вздымать колесами пыль египетских пустынь, кружить по Стране Дураков, метаться по городу с привидениями и задыхаться в испарениях индустриальной свалки. А некоторым, особенно продвинутым российским геймерам, наверняка по душе придутся трассы на борту космической станции «Мир» и в ЦПКиО имени Горького.

Выбор машин в этой игре тоже немаленький. Игроку предлагается шесть оригинальных машин: от безобидного «Маленького Мехоса» до жутко навороченного и разукрашенного «Дракона». В результате, если вы сумеете набрать должное количество очков, в игре появится суперджип «Чародей», до поры до времени «зарытый» разработчиками.

Естественно, разработчики не могли упустить такой детали, как возможность остановить или хотя бы притормозить противника путем применения различных огневых средств. Но забудьте о всяких модернизациях и приобретении новых девайсов. Это вам не автосимулятор. «Не тормози!» — по сути своей типичные аркадные гонки, а потому оружие, запчасти и другие полезные причиндалы разбросаны по трассам в хаотическом беспорядке. Самая главная сложность — запомнить все условные обозначения и так направить автомобиль, чтобы проехать точно через значок бонуса. А вот дальше все зависит от водительского умения. Автоматической наводки нет, так что нужно пристроиться в корму противника и запулить ему ракету, чтобы жизнь малиной не казалась. Самая удачная шутка — это мина. Сброшенная за борт, она некоторое время лежит спокойно, дожидаясь того неудачника, который по ней проедет. Если же таких не находится, то она начинает преследовать первого проехавшего мимо, пока не сработает таймер. И помоги Бог тому, кто в этот момент окажется рядом.

У каждого автомобиля есть некий уровень защиты, указанный в правом верхнем углу. Стоит ему дойти до предела — вспышка, и вы станете свидетелем превращения вашей машинки в кучку обгоревших обломков. Но не расстраивайтесь, пройдет всего несколько секунд, как ваш транспорт снова

Кстати,
разработчики «Не тормози!» предусмотрели в игре не только стандартные варианты многопользовательской игры, но и возможность побороться на дороге, оседлав вчетвером один компьютер.

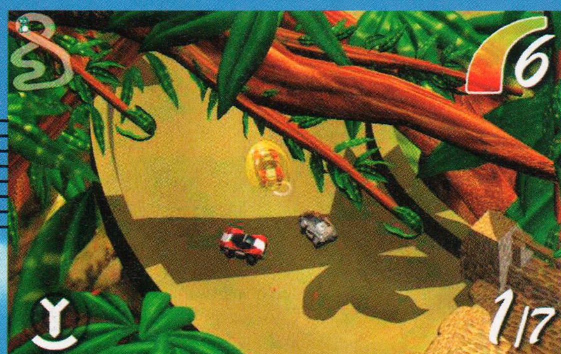


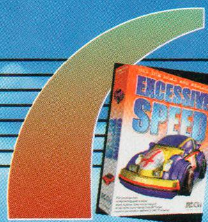
А мне все по барабану. Я как в танке. Жаль, что не надолго.

В результате, если вы сумеет набрать должное количество очков, в игре появитс суперджип «Чародей», до поры до времени «зарытый» разработчиками.

возникнет на том же месте в полной боеготовности. Вот только время будет потеряно и придется догонять ушедших вперед противников. Чреваты и наезды на естественные препятствия вроде ограждения трассы.

ненность управления, поскольку вы наблюдаете за действиями своего автомобиля с высоты птичьего полета. Согласитесь, из такого положения довольно сложно адекватно реагировать на происходящее далеко внизу. Особенно когда обзор







Но в жизни все должно быть уравновешено, а потому на дороге, помимо оружия, лежат и средства активной защиты: энергетический щит, защищающий вас от всех видов повреждений, «попрыгунчик», позволяющий перелетать через лужи масла и мины, а также «полный ремонт», восстанавливающий ваш уровень защиты.

Всего в игре семнадцать видов различных бонусов. Помимо уже упоминавшихся щитов, ракет, мин и попрыгунчиков, вы можете подобрать такую полезную штуку, как «пушка-скунс», сбивающую противника путем выделения сильнодействующего газа, или «катюшу», выстреливающую вместо одной ракеты целых три. Можно заморозить врага, подлить ему маслица и в конце концов просто столкнуть с дороги, направив на препятствие.

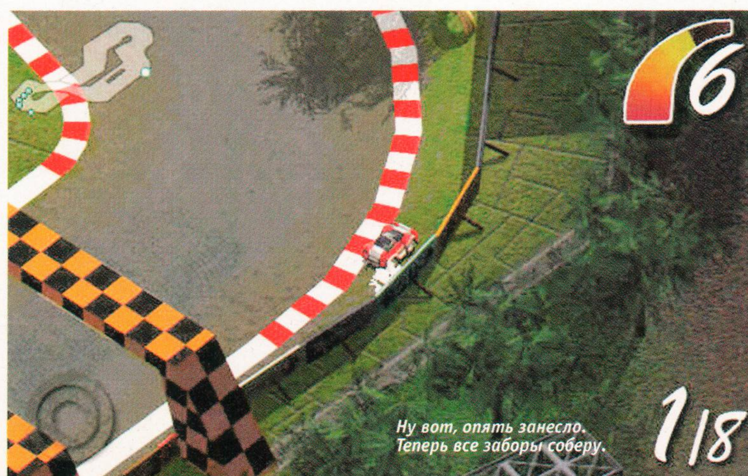
Но, несмотря на всю свою выпяченную аркадность, «Не тормози!» великолепно симулирует сложные дорожные условия. Плюс затрудто и дело перекрывают мосты, здания или деревья. Зато автомобильчик ведет себя очень естественно, влетая в заносы при резких поворотах, пролетая мимо столь желанных бонусов и т. п.

Разработчики взяли боевую систему Megarace, смешали ее с внешним видом из Micromachines и посыпали изрядной долей юмора.

Вместе весело нестись по дороге

Как известно, самое интересное в компьютерных играх — это возможность бороться с живым противником. Ведь каким бы продвинутым ни был AI, а все равно он железяка тупая, а потому ходы его при определенной сноровке и опыте можно предсказать на пять шагов вперед. Зато человек... Вот где бездна неожиданностей. Разработчики «Не тормози!» предусмотрели в игре не только стандартные варианты многопользовательской игры, но и возможность побороться на дороге, оседлав вчетвером один компьютер. Главное, чтобы клавиатура была побольше, иначе борьба за Гран-при может перенестись с экрана в отдельно взятую квартиру. Зато можно, оставив друга «с носом», еще и дать ему от души подзатыльник, чтобы ездить не мешал.

Я вот думаю, и чего это наши уважаемые разработчики хором ударились в локализацию? Своих игр, что ли, делать не умеем? Вон, «Аллодов» сразу купили и на Западе выпустили. Нет, дело импорта игрушек должно жить и процветать, не все же нам от щедрот пиратских жить. Там, за бугром, тоже игры хорошие делать умеют. Иногда. И локализовать их, безусловно, надо. Не учить же всем поголовно английский язык. Вот только должно это происходить не в ущерб отечественной игровой индустрии. А что мы видим? Snowball, вместо того чтобы доделать наконец знаменитого и расхваленного на все лады «Всеслава Чародея», который уже превратился в затяжной проект наподобие Pray, занимается текучкой вроде «Не тормози!». Не хочу сказать ничего плохого об игре. И она сама, и локализация выполнены на высоком профессиональном уровне. Но где же «Всеслав», где другие НАШИ хиты? Хочу играть в наши игры, разработанные нашими людьми, сделанными в пределах российской границы. Думаете, национализм? Нет, поддержка российского производителя.



Ну вот, опять занесло. Теперь все заборы соберу.











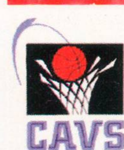




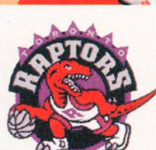
















NBA LIVE 99

Алис Чирок

Пиппен с нами



Что значит это сочетание букв: NBA Live? А это значит — **прямая трансляция** с матча. Живая игра то есть.

Последняя игра из серии NBA Live была выпущена в 1996 году. Чуть позже, в 1998 году, все фанаты баскетбола с упоением резались в NBA Action 98 — достаточно серьезный симулятор, страдающий тем не менее некоторыми недостатками, присущими EA Sports. Ну, а в этом году мы имеем возможность взглянуть на новую версию. Это и есть NBA Live 99.

Скажу прямо, эта игрушка доставила мне немало как приятных, так и горьких минут. И вот почему. С самого первого кадра заставки я вдруг поняла, что ничего не понимаю. Компания EA Sports явно поленилась и не сотворила шедевра, хотя умеет это делать. И суть не в том, что плохи картинки сами по себе, а в том, что один кадр сменяет другой практически мгновенно. Достаточно одной минуты просмотра — и вам обеспечена головная боль, причем такой интенсивности, будто вы целый день сидели за кассой в областном универмаге и лаялись с покупателями.

Теперь о меню. Это нечто! Точнее, ничто. Если вас не надоумит сам Господь Бог, вы вряд ли поймете, как произвести замену игроков. То же самое относится и к сэйвам, к постигровой статистике (то бишь результату)... далее со всеми остановками.

Звук как таковой в игре присутствует, но чисто номинально. Вы не услышите характерных эмоциональных выкриков, адресованных одним игроком другому, комментатор будет бубнить что-то нечленораздельное, да иногда вам доведется услышать нестройный топот кроссовок adidas по раскрашенным доскам площадки. В общем, впечатление такое, будто присутствуешь не на типичной игре NBA-серии, где зрители взрываются криками и аплодисментами при каждом заброшенном

Паспорт

NBA Live 99

Жанр:	basketball action симулятор
Разработчик:	EA Sports
Издатель:	EA Sports

URL http://www.easport.com

Системные требования:

ОС:	Windows 95/98
Процессор:	Pentium 166
RAM:	32 Мбайт
CD-ROM:	4x
Video:	SVGA w/ 2 Мбайт, sound board

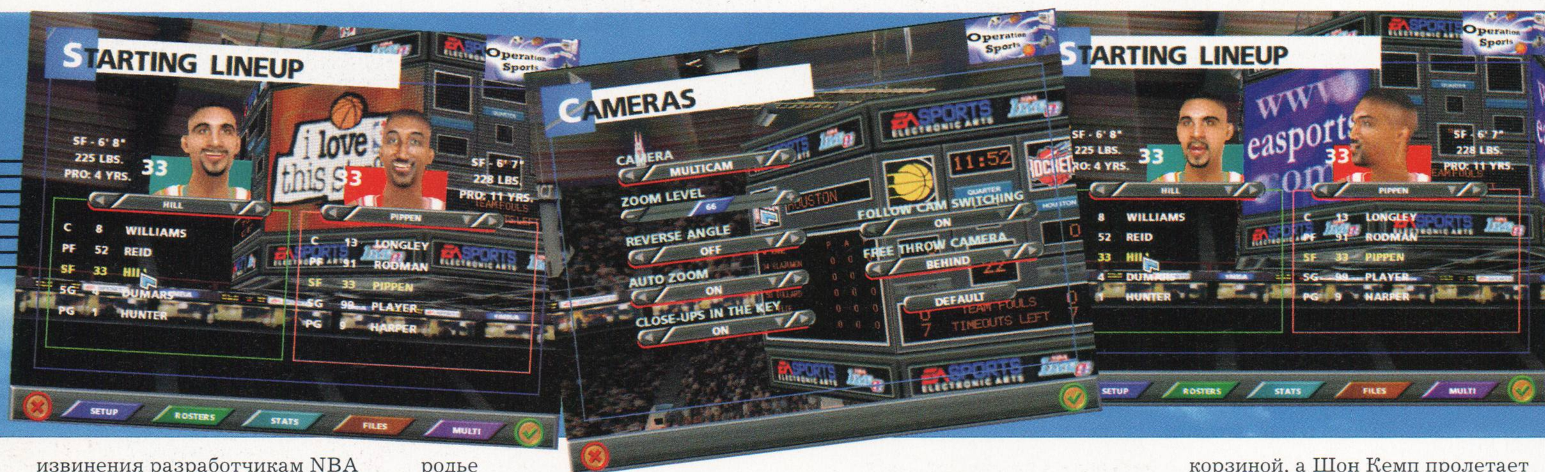
мяче, а на обычном тренировочном матче, где на трибунах гуртуются несколько дюжин особей обоего пола, зашедших в зал переждать непогоду.

Контроллеры

Смесь gamepad и мыши не особенно удобна, хотя, в общем-то, действует. Но это если вы в курсе, как с ними управляться. Стоит вам постичь предназначение каждой из кнопок и их комбинации, как вы становитесь практически любым из нижеприведенного списка: Джон Стоктон, Карл Мэлоун, Патрик Юнг, Арвидас Сабонис, Грант Хилл, Алонзо Моурнинг, Дэвид Робинсон... Выбирайте сами. Я не имела в виду, что вы сможете отождествить себя с данными суперпрофи на мониторе, но вам будут доступны все те приемчики, которыми они щеголяют во время матча.

Однако не все так плохо. Каюсь, должна принести свои глубокие извинения разработчикам NBA Live 99, так как в этом продукте есть и сильные моменты. Gameplay настолько мощен, что только диву даешься. Это, пожалуй, самый правдивый (да что там пожалуй, точно!) баскетбольный симулятор в настоящее время. Стоит только скомандовать, и ваши подопечные выполнят блок-шот (в простонародье «горшок», пару-тройку финтов, pivot (разворот) или зонную защиту («зона»).





Вот только понять и запомнить, что когда нужно нажимать, не такая простая задача. Это, пожалуй, еще одна головная боль в NBA Live 99. Может пройти целый сезон, пока вы освоите все комбинации. Зато когда вы станете мастером своего дела (по надавливанию на кнопки), игра начнет становиться все интереснее и интереснее. Чем больше вы используете вариантов, тем сильнее желание найти еще какой-нибудь финтик, чтобы уделать соперника вчистую.

Игра настолько близка к оригиналу, что в ней есть даже скамейка тренера. Может быть, скамейка — слишком громко сказано, но есть меню с опциями, и компьютер знает, что от вас ожидать, когда вы постоянно пытаетесь выполнить трехочковый бросок.

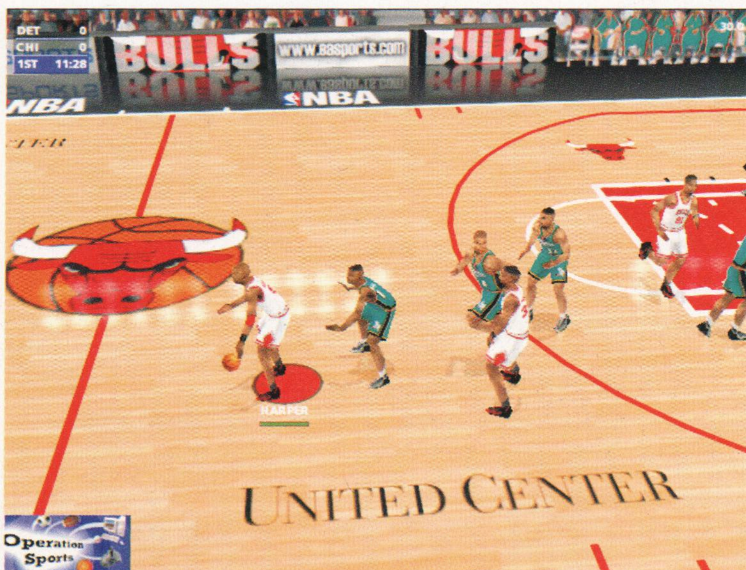
Для самых начинающих игроков есть аркадный режим, который на какое-то время может показаться вам занимательным. Мэлоун может выпрыгивать над корзиной, а Шон Кемп пролетает полплощадки перед тем, как занести свой коронный мяч.

Должен сказать, очень быстро этот режим надоедает. Но поскольку есть четыре режима симуляции (начиная совсем легким и заканчивая невероятно трудным all-star), на эту примочку NBA Live 99 трудно пожаловаться.

Теперь о самом грустном. Подсчет очков до безобразия скучен и монотонен, особенно в легком режиме. Большая часть заработанных очков записывается на ваш счет за ускорение и броски. Так что этот режим не готовит вас для смены режима на более сложный all-star или superstar. Длинные проходы удаются слишком легко. Возможно, вы имели честь наблюдать за реальными действиями игроков на площадке в спортзале или по телевизору, когда они разыгрывают великолепные комбинации. А вот в этой игре все базируется на трех действиях: начинаем из-за лицевой линии — перевод мяча на половину площадки соперника — атака корзины

Вообще-то,

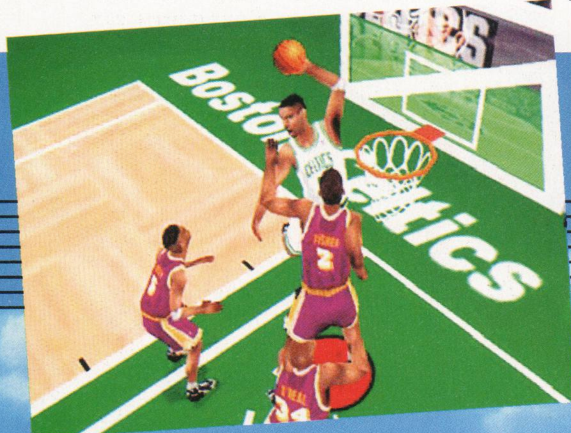
Gameplay настолько мощен, что только диву даешься. Это, пожалуй, самый правдивый (да что там пожалуй, точно!) баскетбольный симулятор в нстоящее время.





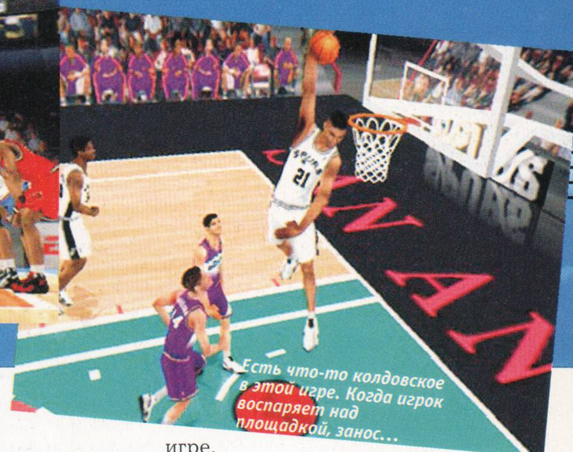
Вот он, триумф! Теперь можно и ножками поболтать — победителей не судят!

с помощью своего лучшего форварда. И так снова и снова.





Фол. В этот момент замирают все. И игроки, и зрители, и я перед монитором.


Есть что-то колдовское в этой игре. Когда игрок воспаряет над площадкой, занос...

Другой недостаток — зачет несуществующих фолов. Очко засчитывается в пользу нападающей команды даже тогда, когда совершенно явно было допущено нарушение еще до попадания мяча в корзину. А это не по правилам.

Вообще, в баскетболе существует великое множество фолов, которые в зависимости от степени тяжести караются по-разному. Например, умышленный фол (за намеренный толчок кого-нибудь), технический фол (за слишком эмоциональные разговоры на площадке), пробежка, двойное ведение, прыжок с мячом... да мало ли чего еще. Нужно просто помнить, что если вы набираете 5 фолов, отправляетесь на скамейку отдыхать. А если учесть, что в игре они подсчитываются не совсем корректно...

В NBA Live 99 существуют не только эти недостатки. Но если уж заговорили о проблемах, давайте заканчивать с ними. Итак, усталость. Те же самые Мэлоун и Стоктон находятся на площадке добрую четверть матча и в конце игры выглядят такими же свежими, будто игра только что началась. Только малозначащие игроки выглядят утомленными, а звезды — вот железные люди! Они могут устать



только в том случае, если вы будете постоянно держать нажатой кнопку turbo (ускорение). Но как только у ваших лучших игроков появятся признаки усталости, компьютер редко вовлекает их в серьезные фолы, так что не стоит рассчитывать на скамейку запасных как на место отдыха.

Не дождетесь.

И, наконец, ваш суперфорвард. Он находит корзину, в общем-то, легко, за исключением отскоков, которые обычно выигрываются самыми высокими нападающими и защитниками. Я вдруг обнаружила, что центральные игроки по большей части бесполезны, поскольку они не только медлительны и неуклюжи, но и с трудом могут побороться за отскок.

Центральные игроки по большей части бесполезны, поскольку медлительны и неуклюжи...

Заключение

Ни одна предыдущая версия баскетбольных симуляторов не была так близка к настоящей игре, как NBA Live 99. И это несмотря на все перечисленные недостатки. Это, пожалуй, самый играбельный продукт из всех, придуманных на PC. Жаль, что она вышла практически незамеченной. Другим разработкам EA Sports средствами массовой информации уделяется гораздо больше внимания.

Если вы надумали приобрести эту игру, не поленитесь связаться с NBA Live Series Center. Там вы найдете дежурные патчи, которые сделают игру более реалистичной. Например, ваши игроки будут уставать в то время, когда это положено по законам физиологии. И тогда просто хорошая игрушка превратится для вас в продукт экстра-класса. Она превзойдет такие детища EA Sports, как NHL 99 и FIFA 99, и станет для баскетбольных фаногеймеров тем же, чем стала Madden 99 для фанатов футбола.



Бета-версия

Василий Мочар

«Только... Зомби всех уже достали, каннибалы приелись, зловещие инопланетяне перестреляли друг друга...»

Когда все это прекратится? Баммм!!! И снова дрогнул пол, задребезжали стекла, взлетела брызгами расплавленная сталь.

Что с нее будет? С этой балки. На что она пойдет? На вилки-ложки? Или на ракеты? Ракеты... ага. Уж для hi-tech-продуктов сталь здесь не возьмут.

А все язык... язык мой без костей.

Сидеть бы мне сейчас в редакции за своим стареньким пентюшком. Квакать исподтишка без звука (хоть и кайфа меньше, когда не слышишь грохота пушек и воплей убиваемых чудовищ). Кофеек потягивать. С Маринкой зубоскалить. Шефа ругать...потихоньку. И не забывать оглядываться.

Вчера увлекся, не оглянулся лишний раз, вот и торчу теперь на «передовом фронте отечественной индустрии». Хорошо, что все ушли обедать и не надоедают глупыми рассказами о своем «предприятии». Можно просто постоять, подумать.

Где ж я ему репортаж возьму? Да еще такой, чтобы переплюнуть всех. Конечно, ему неплохо перепадет со скрытой рекламы этого ветхого СП. А мне фига с маслом! В лучшем случае — бутылка коньяка. Молдавского. Аиста облезлого, который даже не теми, правильными, клопами воняет. Помнится, как-то в детстве сунул в рот черешню вместе с клопом-вонючкой. Никогда не забуду. Тьфу! Точно — те же ощущения, тот же аромат.

О чем писать? О романтике парового молота? О героических буднях оглохших рабочих? Сам скоро стану таковым. Да и мозги, не выдержав надругательства, скиснут и полезут, потекут через уши мои многострадальные. Благо, к тому времени о перепонках барабанных забуду за ненадобностью.

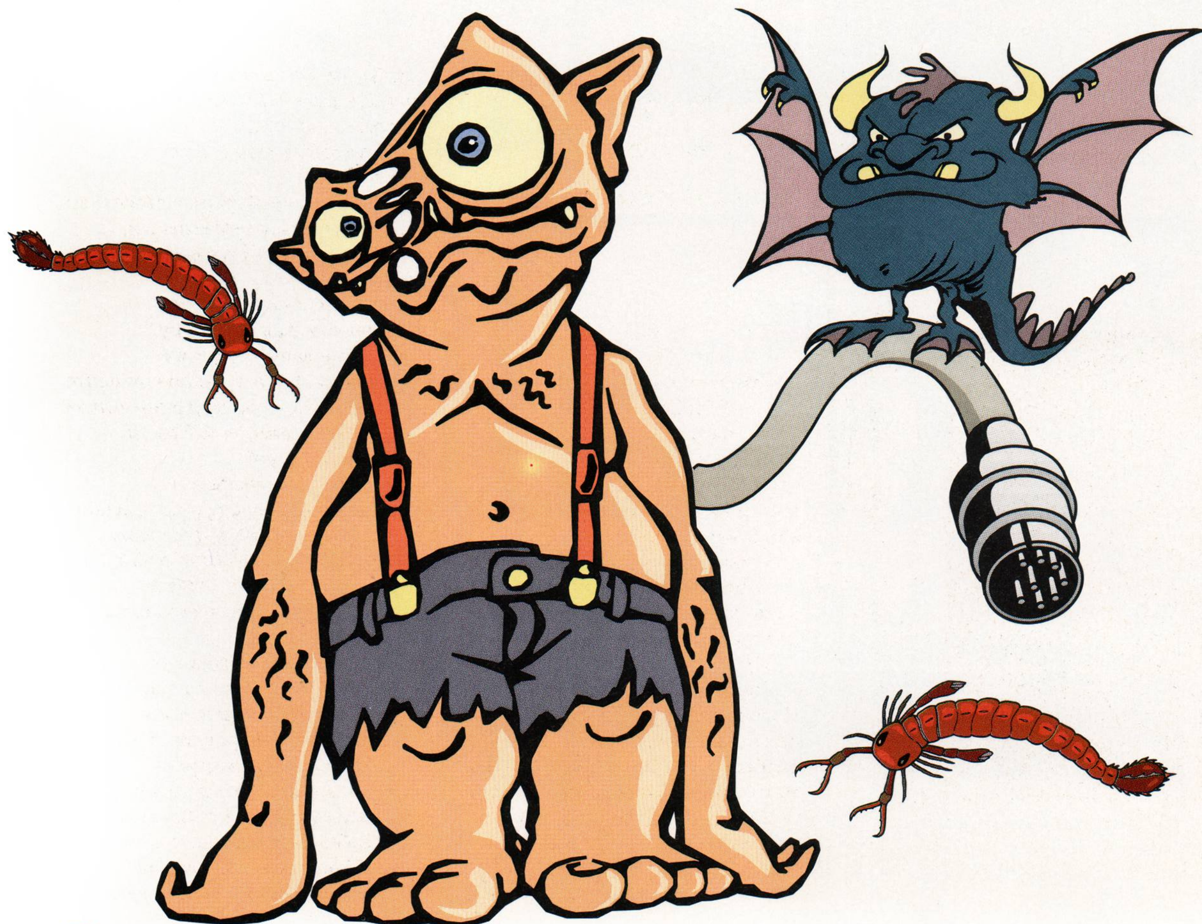
А что, если придумать какую-нибудь страшилку? Круту-у-ую! Но только не в наш загнивающий листок. Хренушки! В духе Стивена Кинга, а? Чтобы сердце о стельки стучало. Чтобы холодным потом изойти. Чтоб икать полчаса, увидев собственную тень. Чтобы собственной жены бояться — вдруг ножницы возьмет и откромсает что-нибудь.

Такое наш читатель любит. Ой, любит.

Да. Хорошо бы. Только... Зомби всех уже достали, каннибалы приелись, зловещие инопланетяне перестреляли друг друга, а обычные маньяки-насильники так вовсе переселились со страниц «МК» прямо в каждую супружескую кровать.

Хотя, хотя... дай бог памяти... О чем это там Гришка и Саня трепались в компании девчонок у Мишки в гостях? Что там проскользнуло среди ерундового словоблудия? О влиянии культуры на генотип человечества? О homo virtualis, приходящем нам на смену?

Было жутковато. Девочки пищали и ахали. И даже мне, упоенно колотившему по клаве Мишкиного компа и слушавшему в пол-уха, было несколько не по себе. (Ничего тачка. Мне б такую. Моя Quake-3 (пока лишь бета-версию) не тянет. Точнее, тянет, но с таким похабным разрешением, что... Да и связь у Мишки не чета



Хозяину же оставалось только недовольно коситься и шипеть при особо диком ударе. Да материться, что вторую клаву меняет за полгода. И все из-за одного-единственного Ctrl'a, который всякие засранцы типа меня только и знают, что долбить или заливать вином и чаем.

Только мне было глубоко начхать на его страдания — шел очередной уровень (из самых тяжких и муторных). Переживет. Купит новую. У него уж точно денег хватит.

Все же как это классно — опять слиться с великим и непобедимым воином, уйти от этой опостылевшей, скучнейшей жизни с ее набившей оскомину рутиной, со всеми этими уродами...

***

...Глухо грохнула базука. Опоздала, миленькая! Strafe влево, и я ушел из траектории кумулятивного снаряда. Будь он фугасным, как у монстряков из предыдущего уровня, броне пришлось бы туго. А так отлетевшие от железобетонной стены осколки оказались мелковаты, чтобы серьезно поцарапать сверхпроводящее покрытие.

Когда они у него кончатся? Все садит и садит в одну точку. И дураку понятно, что меня так не достать. А осколки величиной с иголку для брони моей не опаснее дождя. Когда ж он прекратит? Скоро можно будет пробираться на другой уровень, минуя шлюзы.

А время-то идет.

Хотя? Если... Так...

Выведем план уровня на дисплей шлема...

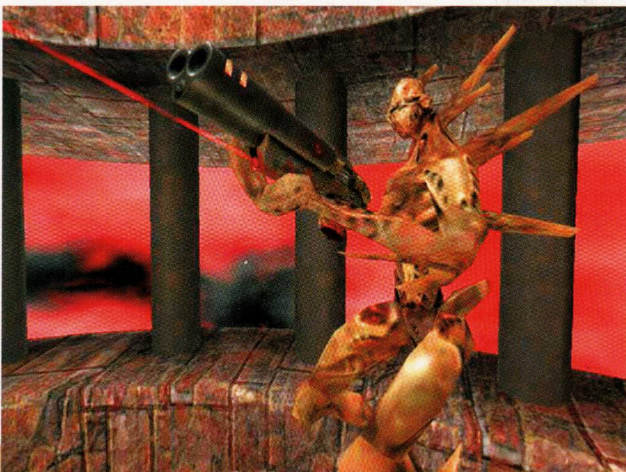
Маловероятно, чтобы на этом этаже изменилась конфигурация коридоров...

Ракетой — бесполезно. Скорость слишком большая, и любое касание стены превратит ее в бесполезное, мало управляемое и слабо просчитываемое облако осколков. Граната же — другое дело.

Так...

Скорость...





В кого прицелилась, тварь? А все равно — выстрелить ты уже не успееешь, я пришел...

Гравитация...

Коэффициент трения железобетона...

Прочность оболочки...

Эх! Опять нелинейное уравнение получилось. Ладно. Ограничимся членами первого порядка...

А получается! Стенок как будто достаточно, чтобы набрать нужное количество рикошетов.

Ну... Поехали.

Пошла первая. Хорошо пошла. И за нею сразу две, плюс-минус одна угловая секунда. Такой разброс перекроет три линейных метра. Больше и не потребуется.

Точно. Не потребовалось. Грохнуло — детонировали боеприпасы, просвистело несколько крупных осколков, еще рвануло, прокатилось последнее эхо, и воцарилась тишина.

Я осторожно заглянул за угол. Никого. Подошел поближе. Все как ожидалось. Огневая точка превратилась в кровавую. Неидентифицируемые куски тел вперемешку с обломками базуки. Гильзы... Просто мусор... Ага. Это подберем. Уцелели, хорошенькие мои. Лишние пять обойм еще никому не помешали.

«Огромная пасть со скрежетом сомкнулась на моей спине, сминая толстую броню, как банку Pepsi».

А ты кто?! Куда?! Куда суешься?!!!

Из небольшой ниши в стене (как там можно было поместиться, не представляю) стремительно вырвалась крыса-мутант величиной с меня. Задние конечности, как у кенгуру. Передние лапы с когтями муравьеда. Ну, а зубы просто нечто среднее между циркулярной пилой и буровой установкой. Как она жрет, интересно?

Вырвалась и понеслась, молниеносно сокращая расстояние между нами. Как и ожидалось, крыса не пошла прямо в лоб. У них другая тактика. Ну, милая, для тебя уж у меня всегда найдется подарок.

Использовать плечевую ракетную установку я не рискнул, хоть сервопривод движется быстрей руки. Но расстояние от стен уж слишком малое — пролетевшие сквозь жертву осколки отрикошетят мне в лицо. Не особенно опасно, но и приятного мало. Пришлось пригнуться и пропустить монстра над собой.

На большее времени не оставалось. Как не успевал и развернуться.

Огромная пасть со скрежетом сомкнулась на моей спине, сминая толстую броню, как банку Pepsi. Но кисть моя уже лежала на плече, а локоть вздымался вверх. И старая добрая двустволка, жестко закрепленная на предплечье, от души харкнула в рыло твари.

Сноп гвоздей вывернул крысу наизнанку. Тело даже не билось в конвульсиях. И только зубы еще продолжали судорожно щелкать, высекая стальными коронками искры с бетона.

Главное, еще сутки ничего не совать в эту пасть. А там пройдет сброс боевой задачи, и запустится программа утилизации, подготавливая самую ценную часть этого биоробота — челюсти — к пересадке в новый организм.

Куда же ведет эта дверь? И кто или что меня за нею ждет? Боюсь, там мне будут не рады. Ну что ж, это их проблемы.

График опережается на полчаса. Обычно это хорошо. Но я только вчера имел неприятный разговор с командиром... Ладно. Не будем высовываться. Отдохнем. Расслабимся. Давно пора...

Где мой терминал? Где любимая игрушка? Что у нас там на save?

***

Весь вечер, а за ним и ночь сидел в сети. Хмурое утро, безрадостное солнце. И мои глаза, красные и воспаленные. Что я здесь делал? Чего потерял? Ну, скачал еще одну утилиту. Ну, опробовал новый квест (не такой уж и хороший). Ну, пообщался с несколькими прикольными типчиками. Но это все ненастоящее, все понарошку. Откуда мне знать, с кем я общался? Может, они действительно ненастоящие? Не люди живые? Может, это программы какие-то? Может, это вирусы, которые выросли до такой степени,



что обрели сознание? Или это некое самосознание сети? Откуда мне знать? Конечно, проще отсечь лишние сущности скальпелем Оккама, но... А если все же...

Ой, дурею. А до начала работы часа два осталось. Спать уже без толку. И не написал ни строчки, как собирался. И вечером не зашел в гастроном. И не постирал

«И что они сюда лезут?! Это же не игра! Здесь, у Портала, нам приходится защищать всех живущих от проникновения Хаоса».

рубашки. И не позвонил. И... Ни-че-го!

Точно, угробит меня сеть. Хорошо хоть сервер с бета-версией был перегружен — желающих тестировать новую убойную игрушку хоть отбавляй. Особенно этой ночью. Действительно, какая-то она не такая была. Ночь, имею в виду. И в чем это выражалось, хоть убей, не объясню. Но не зря же у меня так крыша едет. Не зря все так нереально.

Да, хорошо, что я не играл. Тогда бы точно было еще хуже. Хотя и так не знаю, куда дальше. Чувствую, погонит меня главный с работы. Ой, погонит. А плевать! Скажу, новый репортаж наклевывается. Потому и задержался. Счас...

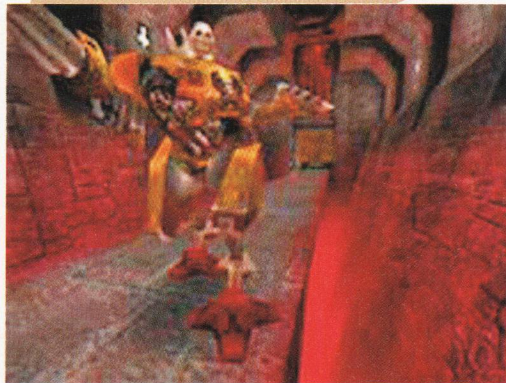
О класс, есть connect.

Поехали!!!

***

Я встал, растер затекшие ноги, спрятал терминал, оглянулся на останки крысы, уже начинавшие praванивать, и решительно направился вперед.

Какая только нечисть не пытается прорваться из Хаоса





Вот мы какие — стражи Портала, защитники мира от всякой нечисти...

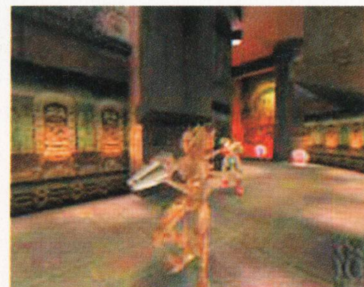


Щелкнула дверь, я осторожно заглянул за угол и понял, что в этом секторе одиночество мне не грозит. Парень явно был с Юпитера. Тут тебе и примочки всякие хорошие, да только заколеблешься с нашей связью такое вешать. Да и флаг звездный только эти уроды завели себе моду «рисовать на скин». В принципе, и у меня была похожая примочка, да стер за ненадобностью.

Я присмотрелся. Как будто не крэкнутый. Значит, из старой гвардии. От такого лишних гадостей ожидать не приходится. Не то, что молодые — сломают защиту, раскачаются до безобразия и давай мочить всех подряд. Помнится, на неделе мы даже облаву на таких устраивали. Давили, как крыс. А там за шкирку, и прочь отсюда, чтоб под ногами не путались.

И что они сюда лезут?! Это же не игра! Здесь, у Портала, нам приходится защищать всех живущих от проникновения Хаоса. А эти придурки не понимают, что принцип обратной связи срабатывает на раз. И достаточно начать ломать правила, как Хаос тут же начинает генерировать такое... Помню, вылезло на неделе одно клыкастое и шипастое, и каждый шип гвоздеметом





оказался. Мы его и так, и эдак... И все никак. Троих положил, гад, пока не ударили огнеметами. И лишь тогда, с оплывшими шипами, тварюга поддалась.

Так что пусть дождутся призыва. Вот посадят в кресло, воткнут электроды в башку —

и вперед, управляй своим солдатом. Сколько продержишься. Если год, считай повезло. Но после этого — увольнение вчистую. И пенсия дай боже. Блин, когда придумают что-нибудь безопаснее? Или ставить фильтр, и тогда твой воин становится тормозом, к битве не пригодным, или напрямую... Но в половине случаев без фильтра смерть солдата кончается вскипевшими мозгами у управляющего им, а в другой половине — годами реабилитации. Здесь поневоле вживешься.

Сколько я уже здесь? Не помню. Много.

А-а-а! Пошла!!! Куда, урод? Прикрывай справа! Юпитерянин хренов! Что ж ты не шевелишься? Вправо давай!

Отовсюду (из стенных ниш, из дыр в полу, даже с потолка) посыпались зубастики. Система ближнего боя, класс опасности пятый. Прилепляется липучкой, а затем за три секунды прогрызает даже нагрудную пластину скафандра. Мелочь, по большому счету. Но попробуй попади в такую. Они же прыгают, отскакивают, кувыркаются, да еще





и бронированные — простой пулей не сшибешь.

Сколько их тут?!! Небось, целый выводок. Но делать нечего. Броню беречь — самому не жить. Я саданул из всех стволов. Не жалей припасов! Двустволка, плечевая ракетная установка, гранатомет... Вой, скрежет осколков, удар по груди, по шлему... И передо мной немного просветлело. Лишь один, уцелевший, мельтешил.

Я вырвался в последний момент. На боках уже гирляндами висели стальные пиявки, неистово вгрызаясь, сопя и чавкая. Но загудел ракетный ускоритель, и сноп яростного огня ударил в пол. Я не напрасно пошел на форсаже — пламя окутало меня с головы до ног. Мне ничего, но тварям много хуже. Один огненный залп нанес урона больше, чем все пули и осколки.

Стремительно приблизился бетонный потолок, но дюзы уже перевернулись и свистят ему навстречу. В глазах темно, с прокушенной губы струится кровь, а я все сыплю, сыплю за собой кассетные гранаты, разом освобождая плечевой ранец.

Успеваю подставить руки. Основной удар приходится на них. А теперь вниз. И побыстрей.

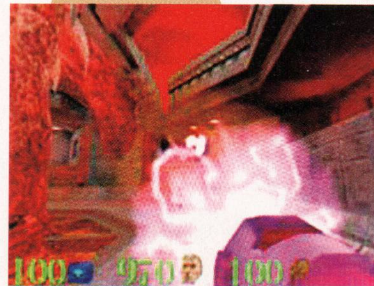
Когда я опустился, оставалась лишь зачистка. Подранков я убрал не особенно и целясь. Под ногами хрустело. Весь пол усыпан гильзами, осколками гранат и пулями. Да еще развороченными тушками зубастиков.

А где же ты, напарник? Вот он, торчат ноги из самой большой кучи. Ничего, ты, парень, тоже постарался.

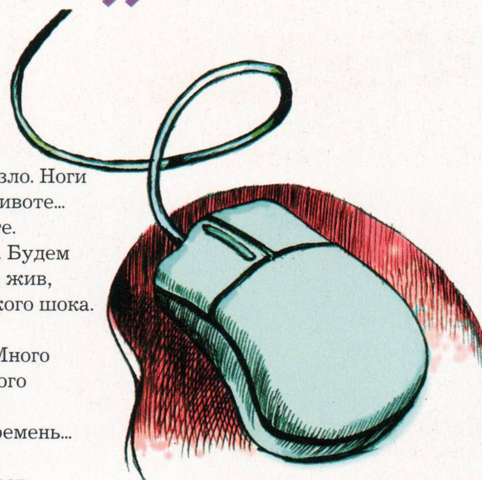
Говорил же я тебе — направо. Говорил? Что же ты в тупике сцепился с тварями? Не знаешь, что ли, пять таких зверюшек не берутся в тесноте. Четырех задавишь, но последняя успеет



Я саданул из всех стволов. Не жалей припасов!



«Нет, прикольная все-таки эта игрушка — «Земля». Хоть и бета-версия, но как идет! И затягивает-то как!»



добраться до уязвимого места. И все, сливай воду.

Ну... тебе, мужик, повезло. Ноги отгрызли. Руки тоже. В животе... Нет его. Но голова на месте. И пальцы еще шевелятся. Будем надеяться, «всадник» еще жив, не загнулся от соматического шока.

Сколько же раз мне приходилось это делать. Много больше, чем хотелось. Много больше. Так, приподнять подбородок, расстегнуть ремень... Теперь откроем рот... Быстро, быстро, счас помрет. Приподнять язык — здесь выключатель. Только так можно прервать контакт. Все! Успел!

Теперь это лишь куча ненужного хлама. Что же ты, парень, так тормознул? Расслабился, увидев своего? Ничего, если выжил, может, еще свидимся. Только как я тебя узнаю, в ином-то теле? А этот утиль уже никому не нужен, не считая боеприпасов. Помародерствовав и запустив программу самоликвидации, я отошел за угол и позволил себе расслабиться. До конца дежурства осталось пройти всего уровень — можно чуток поиграть.

Так на чем это я остановился? Ах, да. Мой журналист решил не пойти на работу. Надо бы Щ'р'ндж'а расспросить, он на этом уровне бывал, чем это может обернуться. А то не хочется возвращаться на старый save. Хотя... эпизод с девочками и с этим, вином, вполне... вполне...

Нет, прикольная все-таки эта игрушка — «Земля». Хоть и бета-версия, но как идет! И затягивает-то как! Который день играю, а все не надоест. Вот бы попасть в тот безопасный и тихий мир, пожить той медленной и размеренной жизнью. Никаких тебе проблем, никаких опасностей. Стрелять не надо (почти). Убивать не надо (мало, по крайней мере). И бомбы у них всего лишь ядерные. Живи себе и радуйся...

Только эти компьютерные игрушки я убрал бы. Сколько времени мой персонаж на них тратит?! Целые ночи и дни напролет. Даже обидно. Нет бы погулять сходить, в кино, в музеи... Красота-то там какая! Ребята старались, декорации рисовали...

Но ничего не поделаешь. Заложено в журналиста — не поиграет он в сети, так нервы портятся, хиреет... Нет, надо послать письмо разработчикам, чтобы в окончательной версии это можно было убрать. И я, быть может, еще поиграю в эту «Землю».

Но только с другим персонажем.

И мир построю я с нуля.



Когда у меня возникла идея провести данный рейтинг, я тут же подвергся нападкам. Напали на меня, естественно, не собратья по редакции, занятые до позеленения трудами насущными и ничего не замечающие по причине повального увлечения производительностью труда, нападали на меня сомнения. Строго говоря, сомнения — бич редактора. Сколько хороших идей не доходят до человечества в результате этого ужасного копательства — нужно-не нужно, полезно-бесполезно… Сколько полезного загрызено злобными пожирателями новаций — сомнениями.
И вот, рассуждая подобным образом, подбадривая себя овсяным печеньем и невразумительными боевыми кличами, я ринулся в великую битву с сомнениями. Я же человек, а это, как сказал великий буревестник, должно звучать гордо! Вот я и буду звучать! Я победил сомнения, отметелил их, отмел и утоптал. Пусть посидят, утоптанные, до следующего номера. Да, ща объясню. Идея с сюжетами мучила меня давно. Но вот что забавно, мою черепную кость грызла мысль: «А достаточно ли бестолковым может быть этот рейтинг?» Вот эта самая мысль и расплодилась в те самые сомнения. Нет, ну в самом деле, разве может быть рейтинг сюжетов компьютерных игр бестолковым? Это ж играть надо, думать надо, запоминать и отслеживать! Серьезную, толковую работу производить и составлять умные и нудные, как у критиков, замечания. А кому нравятся критики с их умными замечаниями? Только самим критикам. Не люблю я их: любовь к критикам противоестественна. Вот у Шекли, кажется, есть рассказ, в котором заколбасили всех критиков. Вот это мне по душе…

Юрий Травников

TOP 5.

ТОПтание по сюжетам

ПУТЬ К ПОБЕДЕ

Сомнения толклись вокруг меня, подобно стае киплинговских Табаки, жлобно грызлись и тявкали. Но я родил тезис: «Любой рейтинг является бестолковым по определению!» Это действительно так, ибо обычно даже самый с виду серьезный рейтинг служит прежде всего рекламой того набора продуктов, которые он представляет. И антирекламой соответственно. Толку от них больше никакого. Вот и жуем мы все «Ригли» «тааакую нееежную…»

Вооружившись тезисом, как лазерным сердцем Данко (из того же буревестника), я их (понятно кого) и заколбасил. В лучших традициях 3 Ди-экшнов. (К экшнам мы еще вернемся, обещаю.)

Буду писать бестолково! (Для любителей переставлять ударения: это ваша проблема, никак не моя…)

Вот и решение!!!

КАК ПРОИСХОДИЛ ОТБОР

Да очень просто. Сидел я за столиком с любимым компьютером и не менее любимыми журналами MG и вспоминал, где и каким образом в игрушках присутствовал СЮЖЕТ и чем он меня поразил. По дороге кумекал, значит ли этот сюжет что-нибудь для собственно игрового процесса. Потому что в принципе хитрый разработчик может и к тетрису сюжет присовокупить, отсовокупливай его потом. «Сюжет должен быть функционален!» — загорелись буквы на мемориальной доске моего мозга. Остальные — подделка, заморочка, обман народа или, в лучшем случае, антураж.

И вот что у меня получилось.

СОБСТВЕННО РЕЙТИНГ

Ни за что не угадаете! А на первом-то месте тот самый, по определению безыдейный, 3D Action. И, хотя рейтинг и мой, я аж сам удивился.

Нет, ну вы сами подумайте, сюжет в стрелялке… Че там сюжетить-то — знай шмаляй из шотгана или RL какой-нибудь, война все спишет. Ан нет, добрые дяди из Valve сделали нелегкий финт



HalfLife: Ученый. Такой же как вы, но менее шустрый. Не надо его обижать. С ним беседовать надо.

и снабдили свою **HalfLife** совершенно чудным



Thief: Бытие Гаррета определило его... «профессию». Профессия определила его судьбу. Прямо скажу — нелегкую.



фантастико-демонологическим повествованием. Для тех, кто не сподобился поиграть в эту игрушку, вкратце поясню.

Итак, играете вы за молодого ученого-физика. Зовут его Гордон Фримен, что уже само по себе показательно (учите английский, учите!..) Гордон прибывает на новое место работы — окутанную железным занавесом секретности, вырубленную в скальном комплексе американского штата Невады (где бонбы рвуть) лабораторию. Тут ему, как самому молодому-зеленому, поручили ответственное задание — подключить Штуковину (в игре обзывается реактором). Вы ее подключили, и в наш тихий беззащитный мир хлынули страшные чудища. Вроде бы стандарт, но не все так просто.



HalfLife: Ура! Доблестный американский спецназ! Быстрые и жесткие. По сценарию — гады. Этих колбасить надо.

В процессе бегания-ползания-стреляния-убивания вы выясняете (если со слухом и пониманием проблем не наблюдается), что в этом заведении не все так просто и понятно. Не без приложения дедуктивного метода вы узнаете, что всю вашу контору просто-напросто подставили и вся ваша стрелковая деятельность сильно невыгодна некоторым правительственным дяденькам. Жизнелюбимый Фримен становится врагом государства номер 1 и единственной надеждой сотен оставшихся в живых, отданных на растерзание нечисти ученых и иже с ними.

Так что колбасим мы не всех и вся, а только тех, кого надо, и знаем (что вдвойне приятно) за что и почему.

А демонизма сколько! Старик Ромеро бы порадовался, если бы был способен на что-нибудь кроме разработки-переработки-доработки своей Дайкатаны. Как-никак мечта осуществилась, симбиоз страшилки и шутера явил свою жизнеспособность, пусть и руками других, молодых и шустрых...

Thief. Еще одно чудо из мира экшнов. Это чудо совсем чудесатое. Такое, что и экшном величается с трудом, тут и убивать-то никого и не надо особенно. Феномен, иными словами.

Сюжет игры совершенно уникально вписывается в игровой роцесс. И, хотя большинство перипетий отслеживается в видеовставках, сила этих мистико-ужастиковых (вот опять! Что у них у всех, сезон, что-ли?) микрофильмов остается с вами до самого конца, до финального ролика.

Итак, героя зовут Гаррет. Он вор.Тяжелое детство, врожденный нигилизм, извращенная мораль... да и мир вокруг Гаррета вовсе не похож на пионерский лагерь. Скорее на лагерь усиленного режима. У Гаррета была возможность избежать греховной участи («не укради!» — не позабыли еще?), но приютивший его монастырь Гаррета не прельстил. В итоге герой (хмм, ну играем-то за него...) попадает ну в очень дурную компанию. Действительно, что может быть хорошего в сделке с Дьяволом?.. Когда же наступает прозрение (не иначе, как с вырыванием Гаррету глаза), герой вынужден приложить все усилия для исправления своей непутевой жизни. Вот оно все для чего! Здесь у нас, оказывается, запрятан цельный воспитательный процесс. Воруем, а это нехорошо. Осознаем, что нехорошо, и воруем, чтобы этому нехорошу тоже стало нехорошо, а вам, наоборот...

Фуф, так можно листа три исписать...

Grim Fandango. Ну. эта игрушка просто обязана была обладать сильным сюжетом. По трем совершенно одозначным причинам. Первая — это квест, второе — это квест Джорджа Лукаса, третья — это квест Джорджа Лукаса, сделаный под руководством Тима Шеффера. Если кто еще не знает, Тим —



буквальный отец квеста всех времен и народов Full Throttle.

Мистер Шеффер дело знает туго. И сюжет поэтому у GF изрядный.

Вы играете за Мэнни Калаверу (падеж винительный). Это первый квест на моей памяти (я сам иногда удивляюсь ее запасам), в котором мне не захотелось отождествлять себя с главным героем (при чем тут





Grim Fandango: В «Чистилище» — все как у нас. Почти. И слезы, и любовь. И смерть.

Ларри и ГЭГ? Отождествлял, бывало...). Но с Мэнни случай совершенно особый: он мертвец. И существует (ну не живет же) наш герой в мексиканском эквиваленте чистилища.

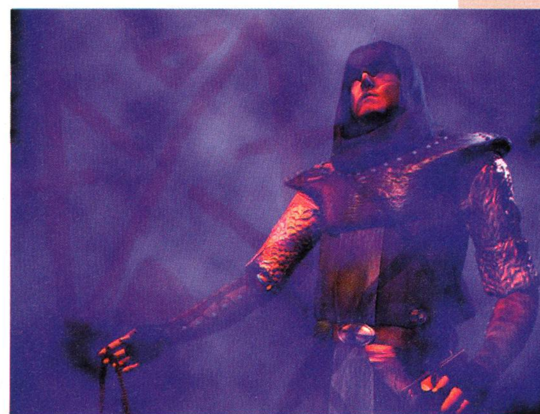
Мэнни работает агентом по перемещению душ усопших из нашего мира в Землю Вечного Успокоения. Через свое чистилище, естественно. Что поделаешь, служба такая. И сам Калавера не получит успокоения до тех пор, пока не этапирует в конечный пункт некоторое, немалое надо сказать, количество душ.



придорожной кафешке. Первую зовут Джоселин, вторую — Эллисон. Идиллия, огороды и рыбалка. Как вдруг, невесть из какой галактики, прямо на городок сваливается огромный космический корабль, в котором обитают чудовищные злобные кролики мерзкого вида и намерений. У них там, у кроликов, проблемы с продовольствием, и посему злобные, совершенно бессовестные звери захватывают обитаемые миры и засевают их морковкой.

Морковка — овощ капризный, плохо растет без подкормки. И кролики с легкостью выпутались из этой сельскохозяйственной заморочки: нет удобрений, зато есть население. Не будет населения — будут удобрения. Вы хотите заменить собой суперфосфат?

Вот и я не хочу. И, когда по сценарию игры кролики захватили в плен (для изучения содержания питательной ценности) кантри-диву Джоселин, я с полным пониманием и одобрением присоединился к крестовому походу отважной Эллисон против длинноухих агрономов-новаторов.



Thief: Знал бы ты, Гаррет, куда приведет тебя «кривая дорожка»...

Негодование мое было настолько велико, что я проскочил игру на одном дыхании и на двух банках кофе. Трудно управлять? А кто сказал, что добру должно быть легко сражаться со злом? Мы с Элли победили кроликов, и в честь этой победы фотография отважной девушки до сих пор украшает мой рабочий стол. Где взял? Не скажу. Может, она мне сама подарила...

И... аркада! Вот ведь какие заносы случаются в капризном мире игрушек!

Ну, работа и работа, не хуже, чем у других, значительно менее мертвых. Но вот в чем незадача: попадаются Мэнни случаи крайне запущенные. Тут необходимо добавить, что скорость перемещения по чистилищу прямо пропорциональна количеству грехов, совершенных при жизни. Точнее, так в идеале. Действительность же приготовила для Мэнни крайне неприятное открытие: как и у нас, очень многое в мире мертвых зависит от местного эквивалента конвертируемой валюты.

И отправляется наш мертвый мексиканец в долгое путешествие, вслед за не менее мертвой девушкой, которую очень несправедливо обрекли на пешее путешествие через всю Землю Мертвых, вместо того, чтобы доставить к последнему приюту на скоростном экспрессе. И очень много узнает интересного и поучительного... Ну, и, любовь, конечно, э-э... после гроба...

Вот такая вот неординарность.

Что? Опять шутер?!! Ох, да, действительно шутер. Одна из любимых моих игрушек. **Space Bunnies Must Die!**

Это не призыв на языке международного общения, это название. Здесь вы можете упрекнуть меня в предвзятости. Я с легким сердцем вас извиню. Да, игрушка в общем не супер-пупер. И управление не дай боже, и текстурки, как прошлогодняя змеиная кожа. Но ведь рейтинг-то не о том! Рейтинг-то о сюжетах!

А сюжет здесь — пальчики оближешь.

Я уже делал в свое время обзор по этой игрушке. Но, так как журнал у нас еще совсем юный, мне не трудно и повториться.

Итак, дело происходит в американском городке Нью-Мексико. Тишина, покой, провинция, две сестренки, одна из которых кантри-певица, а вторая обыкновенная официантка в



Abe's Exodus. Тут со мной не поспорить. Для того чтобы ВООБЩЕ играть в эту игру, вам просто необходимо знать, о чем, собственно, в ней идет речь. О сюжете то бишь.

А сюжет у игрушки неординарный. Начать с того, что «Экзодус» не одиночная игра. Это всего лишь одна часть эпохальной, по замыслу



Grim Fandango: Вот такая у Мэнни спецовка. Простая и убедительная.

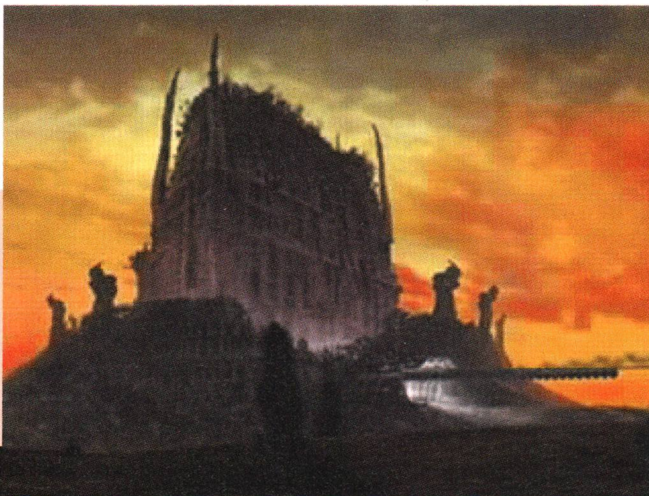
создателей, серии игр A.L.I.V.E. Expirience.

Вся многосерийная эпопея происходит в мире с простым названием Oddworld, что в переводе на великий и могучий переводится как «Странный мир».

Эйб, главный герой игры, — мудокон (ну, называются они так...). Жизнь у мудоконов не сахар . Их миром заправляют глюкконы — раса буржуинов-поработителей, умных и абсолютно чуждых жалости и сомнений в своем превосходстве. На глюкконов работают злобные твари, надсмотрщики над мудоконами, — слиги, скрабы, слоги, парамайты и им подобные чудища. Каждый из них опасен для мудокона Эйба, которому необходимо спасти кучу невинных сородичей от переработки... на пиво.

В предыдущей игре Эйб уже наспасался народу всласть и вовсю собирался насладиться почетом и уважением, но жизнь полна случайностей, предопределенных судьбой. И в момент наивысшего мудоконского обожания произошел с триумфатором конфуз. Эйб пукнул. Может быть, кому-то это и забавно, но представьте, каково было несчастному герою... Ну не сдюжил с эмоциями, с кем не бывает?

Главный мудоконский жрец в порыве благородного сострадания хлопает вмиг ослабевшего Эйба по плечу — и герой падает с горы. Долго падает. И сильно больно приземляется. Так, что вмиг теряет сознание. И вот когда Эйб валяется без сознания, являются ему в голову видения — души погребенных мудоконов. Они и рассказывают нашему герою о страшном «пивном заговоре». И начинается новая одиссея. Исход...



Abe's Exodus: Вот он какой, мир Эйба. Весьма загадочный, достаточно заселенный, и совсем недобрый.



ИЗМЫШЛЕНИЯ НА НЕВОЛЬНУЮ ТЕМУ

Вот, получился у меня рейтинг из пяти сюжетов. Я, если честно, хотел больше, но... нету!

Может быть, я не все относительно недавние игры знаю, но те, что я знаю, действительно функциональных сюжетов не несут.

Вы можете удивиться; я, по крайней мере, удивился. Как так? А как же ролевики и квесты, стратегии, наконец?! Они же все завязаны на сюжетах...

Так, да не так!

Я вот очень долго сидел и скреб себя в затылочной области, отметая от рейтинга игрушку за игрушкой. Ведь начинать-то я хотел с Baulder's Gate! Там ведь, пребывал я в уверенности, СЮЖЕТ! Цельных шесть сидюков сюжета! И ведь Фольдвают еще был! И Blackstone Cronicles... Много их было с сюжетами. Но в процессе скребления (поскребывания?) я понял, что в принципе сюжеты в этих и многих других необозначенных играх особой игровой нагрузки не несут. Нет в RPG сюжета. Есть мир, в котором приходится жить и сражаться. А жизнь не сюжет. А история игрового мира... зачем ее пересказывать, не так уж она и важна, мы и о своей-то знаем немногое, а ведь живем же... А квесты? А зачем в них сюжет? Он в них жестко заложен, и знать его совершенно необязательно: тыканье мышки в нужное место и в нужное время само проведет нас по всему хитросплетению. Жаль, Blade Runner выпустили так давно, вот бы что я описал с любовью...

Так отпали от моего препарирования все вышеозначенные проекты, а также «Ультимы», «Бэттлзоны» и «Харт оф Дакнессы». Вот может только «Вангеры»! Но не проперся я от них, не хватило скромного здоровья редакторского организма, чтобы во все это вжиться. На машинке-то я поездил, но зачем и почему — тут уж увольте. «Безумству храбрых поем мы песню...»

P.S. В соседней комнате сидят наши дизайнеры Сергей и Антон, они оба — фанаты «Звездных Войн». Последние дни, когда игры, которые я восславил, были уже известны, стали они на меня посматривать с очень странным выражением лиц. Осуждающее выражение. Задумчиво-недоброе...

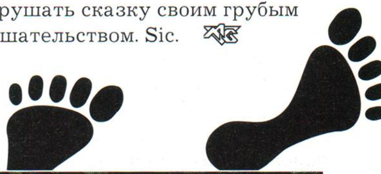
И я их понимаю. Недоработал. Неосветил.

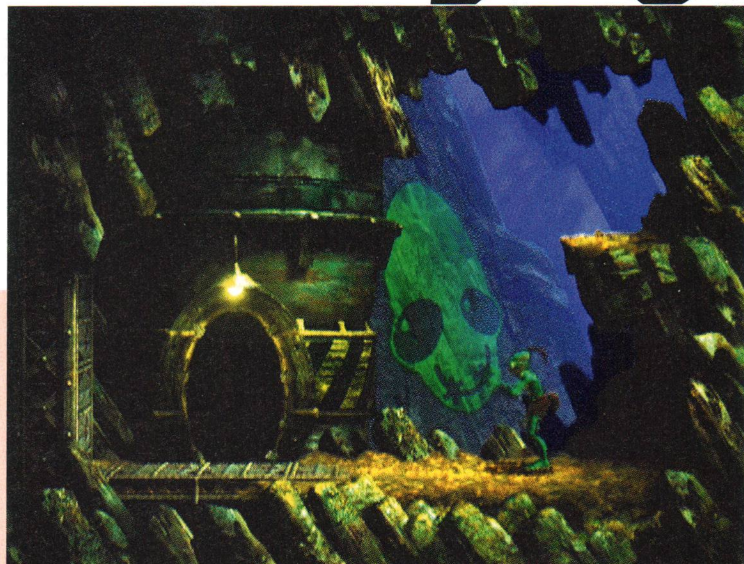
Но есть, есть у меня отмазка! Я тоже обожаю вселенную Джорджа Лукаса и Люка Скайвокера (ладно, шутка, Скайуокера, Скайуокера!..). Но вот играть я в нее не могу. Не хочу разрушать сказку своим грубым вмешательством. Sic.



Abe's Exodus: А еще мир Эйба красив.







Паспорт

Написание редакторской колонки

Жанр: гонка
Разработчик: MegaGame
Издатель: РИГ «Фантазия»

Забежал к нам давеча Антон ДеЗигнер, из упомянутого в прошлом номере семейства. И сразу же с места в карьер: «Плохой, — говорит,— солюшн у вас по Балдурс Гейту! Все не так и неправда. На самом деле там не анкеги водились, а личинки-переростки! Это как же можно так ошибаться!?"

Ну мы, конечно, Антона успокоили, как смогли — он большой борец за правду, анкегов выкинули (они, кстати, были мной туда вписаны, автор солюшна ни в чем не виноват). Но он не унимался: говорит, вообще все халтура, ни один квест из шестой и седьмой частей игр не описан, как якобы «не имеющий значения»! Так же нельзя! Мы ему: солюшн — это документ, по которому можно пройти игру от начала до конца. Он нам: солюшн — это энциклопедия игрушки, где есть ответы абсолютно на все вопросы. Мы ему: ты себе представляешь, как можно сделать энциклопедию по Baldur's Gate за месяц? Он нам: а это ваши проблемы.

В общем, сейчас мы вам, дорогие читатели, расскажем, что такое Мега-Солюшн и с чем его едят. Конкретно по Baldur's Gate нам пришло два текста: один, безумного размера, расписывал практически все квесты наподобие «убить иксварта, который спер булочку и получить за это 3 экспа и 4 монеты», а другой — тот, который мы в итоге опубликовали. Большой и длинный солюшн (в журнале он занял бы страниц 50, кстати) читать было невозможно, если нет острой необходимости. Публикуемый, на наш взгляд, вполне читабелен.

Мы тут все придерживаемся той точки зрения, что в игры надо играть, а не проходить по чужим подробным подсказкам. Другое дело, что хитрые разработчики зачастую напихают в игрушку таких задачек, что без поллитры или подсказок не поймешь. Вот мы и сделали рубрику Mission Possible. Но это вовсе не значит, что мы собираемся портить вам весь кайф от собственно игры. Уверяю, что в Baldur's Gate надо жить, проводить дни и месяцы, находя (самостоятельно!) все новые и новые фенечки. Даже если бы мы весь наш нынешний номер посвятили «Балдурной» энциклопедии, мы бы все равно не смогли рассказать ВСЕГО. Смею вас заверить, по публикуемому солюшну вы сможете пройти игру от начала до конца, но при этом «побывав» в самой игре процентов на 25, не больше. Ну а вы что хотели? На то она и настоящая RPG, чтобы по ней нельзя было сделать "полного прохождения", потому и все солюшны по ней разные.

Так что не бойтесь экспериментировать и вообще ИГРАЙТЕ в игры, а не пробегайте их по чужим подсказкам. Так намного интереснее.

Иван Шаров

В этом выпуске: MISSION IMPOSSIBLE

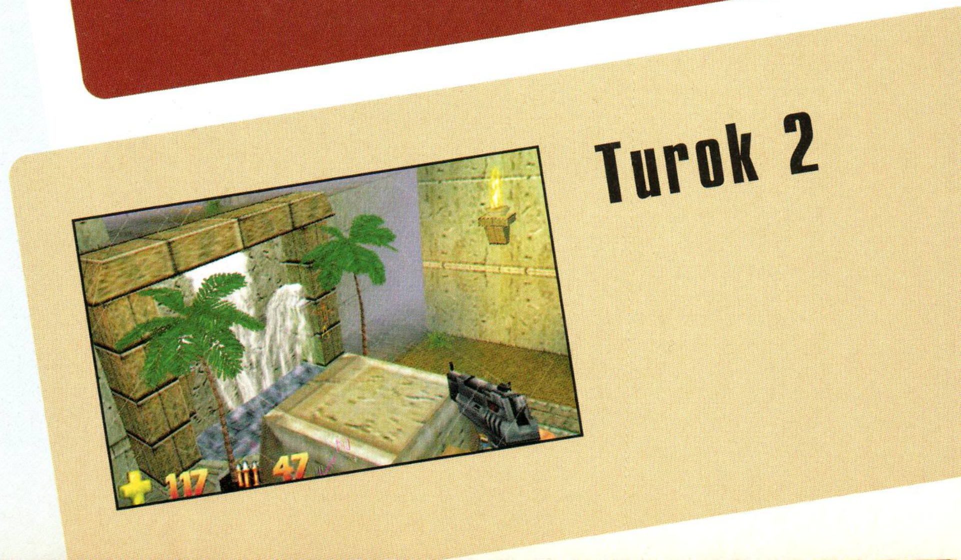
CHEATS

НА СТРАНИЦАХ 164-171

- World War 2: GI
- TOCA 2
- Tom Clancy's SSN
- Jedy Knight: Dark Forces 2
- Test Drive 5
- Tomb Rider 3
- Tonic Trouble
- SiN
- Sports Car GT
- Commandos: Behind the enemy lines
- Die by The Sword
- Final Fantasy VII
- The Need For Speed 3
- Unreal
- Deathtrap Dungeon
- Battle Zone
- X-Com: Interceptor
- Deer Hunter
- Wing Commander: Prophecy
- Redneck Rampage Rides Again



Baldur's Gate

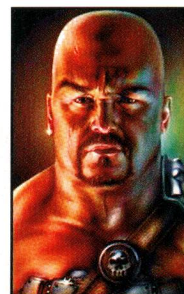


Turok 2

Роман Шиленко

После прохождения Diablo вдоль и поперек поклонники жанра RPG только и делали, что ждали выхода Baldur's Gate. Дождались. Впечатление двойственное: с одной стороны, все сделано классически и очень красиво, с другой — много багов, глюков и просто непродуманных вещей (см. мартовский номер MegaGame). Сейчас готовится к выходу Planescape Torment на том же графическом движке, и хочется надеяться, что в ней недостатков будет уже меньше.

В начале игры вы строите главного героя, а сможете управлять группой из шести героев. Грамотное сочетание силы и магии, а также персонажи, готовые присоединиться к вашему отряду, позволят непринужденно завалить трупами весь регион и устранить очередную угрозу миру. Вперед!



Балдурский вратарь,

или Памятка начинающему защитнику Врат Балдура



Разминка

Вы обнаруживаете себя в городе Candlekeep рядом с таверной Winthrop's Inn. Идем внутрь поболтать с хозяином, а заодно прикупить у него более подходящее для вашего персонажа оружие (то, в котором у него максимальный навык), кожаный армор и одну пачку стрел для арбалета (crossbow bolts). Мужичок по имени Firebead Elvenhair в левом углу таверны даст вам первый квест: найти визарда Tethoril'а, забрать у него одно заклинание и принести его Firebead'у. К северо-востоку от таверны стоит Phlydia, дама почтенного возраста, подверженная приступам склероза. Она потеряла свою книжку и просит ее найти. Идем на восток и говорим с Dreppin'ом. Он советует поискать пропажу в тюке сена за его спиной. Находим книжку и снова болтаем с Dreppin'ом. Тому очень нужно лекарство для больной коровы, а есть оно только у персонажа по имени Hull. Идем дальше на юго-восток. Обращаемся к коротышке, которого крысы выгнали из дома, заходим внутрь, убиваем грызунов, получаем заслуженную награду. Где-то рядом нам предложат бесплатную и бескровную тренировку с оружием — соглашаемся. Идем на юг и около ворот внешнего замка находим сонного Hull'а, которому нужен его меч, оставленный в сундуке в казарме. Идем в казарму на юго-западе, дважды говорим с Fuller'ом (он что-то даст нам за арбалетные стрелы) и забираем меч. Теперь совершаем обратный поход: отдаем меч Hull'у, лекарство — Dreppin'у, книжку — Phlydi'и. Находим Tethoril'а в северной части внутреннего замка, забираем у него скролл и идем в таверну, где продаем всю ерунду, подаренную нам аборигенами, и покупаем что-нибудь полезное. Теперь можно идти к Gorion'у — он стоит на ступенях библиотеки в центре карты. Если есть желание попрактиковаться в групповом комбате, то перед библиотекой посетите домик на юге — там один визард дает такую возможность. По дороге заходите в дома, ройтесь в сундуках и бочках. В паре домов на вас накинутся охотники за головами, но никаких проблем это не создаст. Говорим Gorion'у о нашей готовности отправиться в путь, вы и вместе с ним покидаете город.

Паспорт

Baldur's Gate

Жанр:	RPG на основе правил AD&D
Разработчик:	Interplay
Издатель:	Interplay

URL http://www.interplay.com

Глава 1

Вы с Gorion'ом попадаете в засаду, и он отдает концы. Очень плохо. Зато тут же нашего полку прибыло — к нам присоединилась вор

МАГИЯ

Боевая магия

Summoning (Animal Summoning I,II у клериков и Monster Summoning I,II у магов)



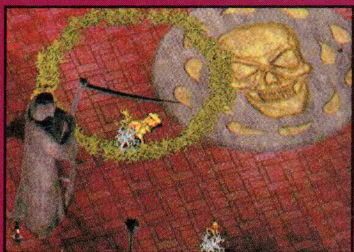
Вызывает определенное количество созданий, которые будут находиться под вашим командованием либо до своей гибели, либо до истечения определенного времени. Магический вариант заметно мощнее, однако не всем магам дано выучить это заклинание, поэтому лучше пользоваться волшебной палкой Wand of Monster Summoning, насылающей Monster Summoning II.

Column of Ice



Поражает одиночную цель потоком ледяных кристаллов и наносит ущерб 8d6 (для новичков ущерб будет равен сумме восьми целых случайных чисел от 1 до 6 включительно, то есть в среднем — 28, но это без учета всяких save vs spell, save vs wands и так далее). Насылается палкой Wand of Frost.

Web



Разбрасывает некую разновидность паутины, способной задерживать юниты, у которых плохо получаются save vs spell. Применяется при массовом наступлении противника, хотя и редко. Обойти поражающий эффект можно кольцом или мечом Spider's Bane, дающими Free Action, либо заклинанием.

Imoen. Она будет заниматься разведкой местности, так как имеет навык Stealth, и стрелять из лука. Первым делом идем к трупу Gorion'a, чтобы подобрать кое-какие вещички — ну не пропадать же добру! Затем двигаем к восточной границе карты, где находим парочку evil'ов: воина-вора Montaron'a и некромансера Xzar'a. Несмотря на всю их ущербность в плане alignment'a, включите обоих в свой отряд (ущербность — это как посмотреть.— *Прим. недоброго отв. ред.*). Некромансера я постарался побыстрей потерять. Судите сами: хитов мало, уровень низкий, оружием практически не пользуется, да еще и evil — кому такое чудо нужно? Просто выгнать его нельзя, иначе вслед за ним убежит Montaron, который нам еще пригодится. Выходим с карты на восток и встречаем визарда в красном плаще. Он вываливает на нас кучу разной информации и убегает. Идем на северо-запад, где в центре круглого серого камня лежит Ring of Protection +1 (см. рисунок).



● Идем на северо-запад, где в центре круглого серого камня лежит Ring of Protection +1.

Примерно в центре восточной части карты бродит здоровенный огр, но его внешность оказалась обманчивой. Скончался он достаточно тихо, чему не в последнюю очередь мы были обязаны залпам из волшебной палочки в исполнении Imoen. Не забываем подбирать вещи поверженных врагов! Не надевайте пояс огра — эта квестовая вещица проклята. Идем во Friendly Arm Inn. На юге карты на камне, под сосной, нас ждет Ring of Wizardry (удваивает количество спеллов 1-го уровня, запоминаемых магом).





● Идем во Friendly Arm Inn. На юге карты на камне, под сосной, нас ждет Ring of Wizardry (удваивает количество спеллов 1-го уровня, запоминаемых магом).

Идем внутрь замка и заходим в один из домов слева от входа. Там одна бабулька, Joia, жалуется на хобгоблинов, отобравших у нее какое-то кольцо. Ничего не поделаешь — придется шагать на северо-запад карты, давить группу хобгоблинов и возвращаться к бабульке за наградой. На ступенях таверны (здоровенное здание в центре) нас поджидает охотник за головами, который кидается в бой после двух-трех фраз. Это визард, поэтому будьте готовы ко всякого рода гадостям. Если он скастует Horror, то кто-то из вашего отряда начнет в панике носится по замку, и до конца боя на них можно не рассчитывать. Несколько хуже, если он сделает три копии самого себя, тогда придется атаковать всех. К счастью, число штыков на вашей стороне временно увеличивается за счет местных гвардейцев. Имеет смысл зайти в храм к востоку: и раны подлечить, и купить скролл Stone to Flesh (он нескоро понадобится, но пусть лучше будет). Поднимаемся в таверну, где в наш отряд вливаются воином-друидом Jaheir'ой и воином Khalid'ом. Первая ценна в основном умением кастовать лечащие заклинания. На верхних этажах таверны дают два квеста: первый — убить огра и принести его пояс (уже выполнили — хотя пояс правильней будет продать, а не отдавать за бесценок), второй — очистить один из домов в Beregost'e от пауков и принести один из паучьих трупиков в качестве доказательства.

Отправляемся в Beregost. Первым делом заглянем в таверну Feldpost Inn. Там очень расстроенный местный житель начинает оживленно размахивать кулаками у нас под носом. Постарайтесь избавиться от желания размазать его по стенам, а, наоборот, успокаивайте всеми силами. Ваше терпение будет вознаграждено 900 очками опыта (далее по тексту — XP). У хозяина таверны покупаем Book of the Fateful Coin. Несем эту книгу Elven'y Firebead'y, засевшему в одном из домов центрально-южного квартала (первый или второй дом слева в группе строений). Он будет рад и что-нибудь нам подарит в ответ. Вышвыриваем из дома всех пауков (по квесту из Friendly Arm Inn), берем один из трупов с собой, совершаем короткий забег туда-обратно во Friendly Arm Inn за наградой. Утром на площади города, там где стоит обелиск, тусуется глашатай, объявляющий на-

Информация

Магия играет важную роль в Baldur's Gate. Заклинаний так много, что за всю игру я испробовал максимум треть от имевшихся в спеллбуках моих клериков и визарда. Очень многие показались мне совершенно бесполезными, но может это все от того, что никогда не играл в D&D «на бумаге».

Как только в ваши руки попадает скролл с заклинанием, пробуйте записать его в спеллбук вашему визарду — правый клик, потом Write Magic. Только учтите, что запись может не состояться, поскольку маг пишет заклинание с некоторой вероятностью, которую вы узнаете из личной характеристики. Наличие двух магов в команде вряд ли необходимо, но и не запрещено. Имеет смысл достать для визарда Кольцо Мудрости (Ring of Wizardry), что удвоит количество запоминаемых им спеллов первого уровня. Если есть возможность, то приобретайте себе волшебные палки, особенно если они поражают одну цель. К таким относятся Wand of Heaven (наносит Firestrike с ущербом 8D6), Wand of Frost (Column of Ice 8D6), Wand of Fire (Fireball 6D6 или Agannazar's Scorcher 6D6 + 6). Полезной, особенно в конце, когда идут бои с серьезным противником, будет палка Wand of Monster Summoning. Остальные палки типа Wand of Sleep или Wand of Fear мне так и не понадобились. Чем особенно хороша Wand of Heaven, так это тем, что ее могут использовать клерики. В последних главах это очень облегчит вам жизнь.

граду в 5000 за голову некоего Bassilus'а. Запомним на всякий случай.

Перед входом в Burning Wizard стоит бард Garrick (не Сукачев), предлагающий нам поработать на его хозяйку Silke. Та кидает всех направо и налево, поэтому правильней будет ее убить, как только она попытается приказать нам атаковать ее наемных работников. У нее на вооружении стоит Lightning Bolt, но мы успешно подавляем ее численностью (900 XP). Ее работники в благодарность вознаграждают нас чем-то и скрываются из вида. Garrick остается стоят возле трупа своей хозяйки и готов присоединиться к нашему отряду. Делайте, как знаете, но я его не взял. Рядом вход в Red Sheaf Inn, зайдя в которую можно получить квест у халфлинга по имени Perdue. С этим надо разговаривать очень вежливо, иначе он просто развернется к вам кормой и не проронит больше ни слова. У меня не хватило терпения расшаркиваться перед этим коротышкой, и после взаимных оскорблений мы покинули таверну. По слухам, ему нужно принести какой-то меч. Паладин Bjornin в южной таверне дает мелкий квест по скальпированию огров на одной из западных карт. Последний квест можно получить в доме, расположенном по центру восточного края карты. Его хозяйка, Mirianne, просит найти какую-нибудь информацию о ее пропавшем муже. Если отправиться из Beregost'а на юг и пройти совсем немного по дороге, то найдутся и его останки и пара огрильонов. Убиваем монстров, обыскиваем тело и относим найденное письмо Mirianne, за что получаем Ring of Protection +1. Возвращаемся на карту к югу от Beregost'а и крушим всех монстров подряд. Где-то в центре карты есть пещерка, в которой разживаемся деньгами и лекарствами. Не забываем снять с одного из хобгоблинов Boots of Stealth (+ 40% к навыку Stealth).

Информация

Из боевых заклинаний я чаще всего применял Stinking Cloud (отравляющий газ), Fireball (накрывает огнем большую площадь), Magic Missile. Из мирных интересны Identify (определяет, что за вещь в ваших руках), Slow Poison (лечит отравление), ну и, конечно, лечащие раны Cure Light Wounds и Cure Serious Wounds. Этой семерки вполне достаточно для прохождения игры, не считая тех заклинаний, которые вылетают из волшебных палок.

Воровские навыки можно отточить на Bjornin'е (Medium Shield +1) и на толстяке на втором этаже Feldpost Inn (Algernon's Cloak +2 Charisma).

Больше нам тут делать нечего, идем в Nashkel.

Глава 2

Останавливаемся на отдых в таверне за мостом, предварительно отключив очередного охотника за головами. Ищем Berrun'а Ghastkill'а, мэра города, немного к юго-востоку от таверны. Он выдает нам главный квест главы — очистку шахт от кобольдов и другой нечисти. Этим мы займемся в самом конце, а пока идем вниз по улице до толстого человечка в желтой футболке (Oublek). Он принимает нас за кого-то другого и пытается всучить нам премию. Указываем ему на ошибку и получаем +1 к репутации. Где-то поблизости бродит Minsc, нейтрально-гудный рейнджер, обладающий большой силой. Даму его сердца похитила банда гноллей и утащила в свою крепость на западе, поэтому он переполнен жаждой мести и готов присоединиться к нашему отряду. Запомним это, так как эта женщина визард, а хорошие визарды на дороге не валяются. На южном мосту стоит визард Edwin, пытающийся нанять когонибудь (нас) для убийства той самой плененной гноллями волшебницы. Отказываемся и убиваем его во время следующего прихода в Nashkel.

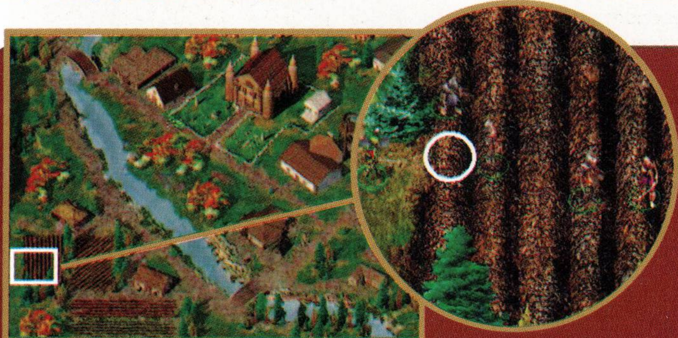
Идем к западному краю карты, находим самое западное поле и одинокую маленькую сосну. Рядом с ней зарыт Ankegh Armor (AC 1) и жемчужина.

Отправляемся на карнавал к востоку от Nashkel'а, находим статую женщины-клерика. Если нуждаемся в ее услугах, то кастуем купленный ранее спелл Stone to Flesh. В самом южном шатре находим визарда, собирающегося убить ведьму. Называем его идиотом, убиваем и получаем от ведьмы некий пузырек. НЕ надо заходить в северо-западный шатер, там орудуют карманники, а деньгами разбрасываться мы не имеем права. Ничего интересного на этой карте больше нет, поэтому самое время провести тотальную зачистку карт вокруг города.



Достаем из тайника скролл Cloud Kill и выходим на запад — это будет уже юго-западная по отношению к Nashkel'у карта.

Первой целью станет местность на северо-востоке Nashkel'а. Выполняем два локальных квеста. Один дает Hulrik в центре карты — требуется перебить иксвартов, атакующих его корову, другой подкинет Sarheda в центре восточной границы карты — разбить банду огров и огрильонов на юге. Из остальных событий выделим встречу с тройкой бандитов, полуогром Arghain'ом, вооруженным магическим двуручным мечом, сражение с эттеркапом в пещере, вход в которую прикрывает ловушка, находку трупа гуманоида с несколькими бутылочками. Следующей жертвой будет карта к югу от Nashkel'а. На северо-западе встретим мальчика Albert'а, умоляющего найти его собаку. Ладно, найдем. Псина носится где-то на северо-востоке. Идем за ней и возвращаемся к мальчику. После этого наблюдаем странное зрели-



Идем к западному краю карты, находим самое западное поле и одинокую маленькую сосну. Рядом с ней зарыт Ankegh Armor (AC 1) и жемчужина.

МАГИЯ

Stinking Cloud



Накрывает большую площадь облаком зеленого и, судя по страданиям пораженных, удушающего газа, приводя всех попавших в него и не сумевших сделать удачный save юнитов в бессознательное состояние, после чего их можно расстреливать издали. Яд, содержащийся в газе, также наносит небольшой ущерб жертвам.

Magic Missile



Поражает одиночную цель маленьким сгустком энергии, ущерб 1d4+1. Маг первого уровня одновременно пускает один сгусток, третьего — два, пятого — три, седьмого — четыре, девятого — пять. Спелл полезен для добивания пораженных Stinking Cloud'ом.

Lightning Bolt



Отправляет в полет электрический разряд, который наносит каждому, через кого пролетает, по 1d6 на уровень кастующего (без учета save vs spell). В случае попадания в стену отражается и летит себе дальше. Волшебная палка Wand of Lightning стреляет разрядами, соответствующими магу шестого уровня, то есть ущерб 6d6.

МАГИЯ

Call Lightning



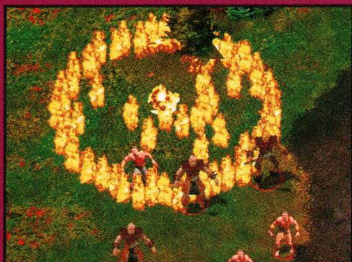
Клериковский спелл, призывающий молнии с небес на головы врагов. Работает только на открытом воздухе и наносит ущерб 2d8 плюс по 1d8 на каждый уровень кастующего. Длится один ход на уровень и никогда не бьет по своим.

Flamestrike



Насылается палкой Wand of the Heavens. Атакуемый получает на свою голову столб огня откуда-то сверху, ущерб при этом составляет 8d6. Радует тот факт, что этой палкой могут пользоваться не только маги, но и клерики (священники и друиды).

Fireball



Из боевых заклинаний это используется чаще всего. Накрывает огнем большую площадь, нанося всем ущерб по 1d6 на уровень кастующего. Палка Wand of Fire запускает Fireball'ы шестого уровня, то есть 6d6.

ще и шарим в поисках выпавшей челюсти — ребенок оказался... увидите кем. Спасибо, что не убил. В центре карты стоят три эвила: Delgod, Alexander (оба лучники) и Sendai. Выманиваем на себя Sendai, убиваем, а затем давим стрелков. В центре западной границы натыкаемся еще на двух бандитов, один из которых метко и быстро бросает дротики. Опять выманиваем подальше любого из них, набрасываемся всем скопом, добиваем второго.

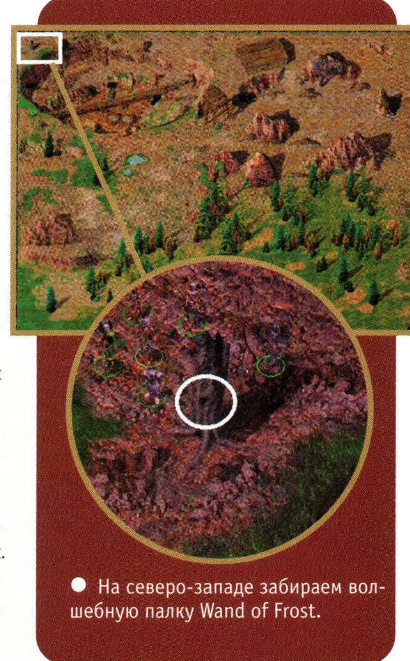
Достаем из тайника скролл Cloud Kill (см. рисунок) и выходим на запад — это будет уже юго-западная по отношению к Nashkel'у карта. В центре имеется водопад. Обыскиваем его нижнюю часть и получаем трупик кошки. Его надо вернуть девочке, стоящей где-то рядом с серединой водопада (добраться к ней можно по тропинке с запада). За это она выдаст нам скролл Protection from Undead. В пещере к югу находим магическую алебарду. К востоку от озера, из которого вытекает водопад, к нам обращается дриада с просьбой помочь в разборке с местными мужиками, рубящими ее лес. Мужики не поняли наших намерений и пошли в атаку. Им же хуже. Остается забить несколько гноллей, вымогающих деньги у путников, и поболтать с одним странным гноллем на западе, которого выгнали из крепости. Хм-м-м...

Информация

Система развития героя по ходу игры имеет свои недостатки. Ну почему установлен потолок для опыта в 89 000 очков, а? Из-за этого потеряли смысл все побочные квесты, начиная с 5-й главы, так как следующие уровни мои герои могли получить, набрав 90—100 тысяч очков, то есть никогда. После этого осталось сосредоточиться на главных заданиях, а все предложения типа «Дядь, достань с дерева кошика за 500 XP» — игнорировать.

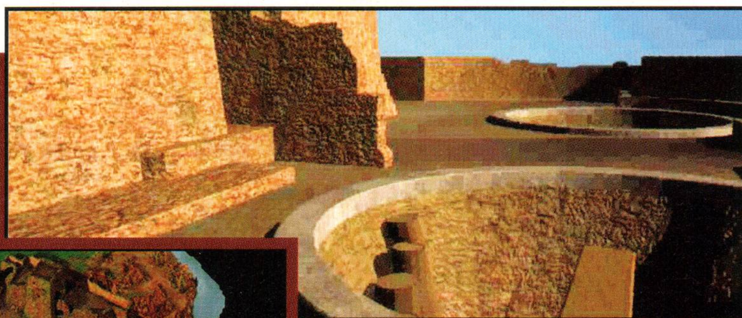
А не пора ли нам разобраться с этой крепостью и пополнить свои ряды настоящим магом? Мост охраняют два глупых огрильона, явно не умеющих трезво оценивать расклад сил. Роемся в их останках, вынимаем Gauntlets of Dexterity и видим развилку (см. рисунок). Поход по нижней дороге приведет к одной пещере с приятным содержимым и двум пещерам с иксвартами и подземной бякой, а по верхней добираемся до ямы, в которой сидит наша волшебница Dynaheir. Гнолли не собирались сдаваться без боя, поэтому пришлось завалить их трупами практически каждую ступень лестницы вверх. Спускаемся в яму к Dynaheir, присоединяем к отряду (если нет места, то выкидываем эвила) и вручаем ей всякие магические штучки из наших запасов. Гарнизон крепости практически уничтожен, поэтому покидаем эту карту через северную границу. На северо-западе встречаем Laurel, предлагающую нам поохотиться на гибберлингов. Соглашаемся, и на нас немедленно наваливается дюжина этих тварей.

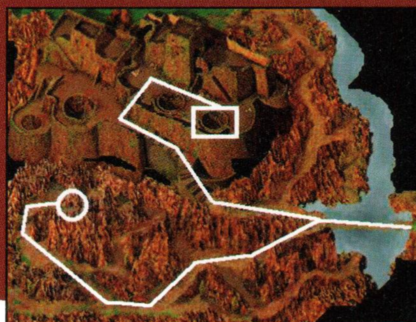
Идем в юго-восточный угол к мосту. Там одному аборигену требуется перейти мост, но этому препятствует больших размеров горный медведь. Увы, медведю придется расстаться с жизнью (900 XP), а местному жителю с сапогами (Boots of North) — должен же он нас как-то отблагодарить?! Хотя почему-то сапоги он отдает не всегда. Идем на север, сминая по дороге стаи собак, огрильонов, хобгоблинов. В конце концов натыкаемся на Nevill'а и предлагаем его бойцам (хобгоблинам) показаться из кустов. Neville падает под нашими мечами, и мы получаем его Long Sword +1, а в лицо первому хобгоблину наш визард засаживает Fireball, в результате чего остальные наступающие также сгорают. Немного к западу на мосту стоит пара огров и несколько хобгоблинов — тратим еще один Fireball. Уходим с карты на восток и оказываемся в иксвартовской деревне. Здесь надо временно забыть о своем гудном alignment'е, вспомнить, что «хороший индеец — мертвый индеец», и вырезать коренное население под ноль. Местный шаман с умным видом позовет на подмогу медведя, но проблемой он не станет. В пещере на северо-востоке сидит пещерный медведь, охраняющий пузыри и Flail +1. Идем в Nashkel, зализываем раны, отдыхаем и приступаем к финальной битве главы, для чего переходим в Naskel Mines.



На северо-западе забираем волшебную палку Wand of Frost.

На северо-западе (см. рисунок) забираем волшебную палку Wand of Frost. В центре западной части (к югу от шахты) скульптор Prism создает свой шедевр, соглашаемся его охранять, и тут же по его душу является наемник GreyWolf (1400 XP). Долго и упорно разделываем его, после чего снова говорим с Prism'ом. Скульптор отдает концы, и нам останется только снять с трупа драгоценные камни. Потом отдадим их в Nashkel'е Oublek'у (толстяку в желтой футболке). Спускаемся к входу в шахту, договариваемся со смотрителем (он стоит чуть к югу от входа) о сво-





А не пора ли нам разобраться с этой крепостью и пополнить свои ряды настоящим магом?

бодном проходе и попадаем на первый уровень шахты. Ничего примечательного ни на этом, ни на двух следующих уровнях нет — кобольды слишком слабы, чтобы оказать заметное сопротивление, но ловушки лучше обнаруживать вором или заклинанием, чем методом тыка. Четвертый уровень с большой скалой в центре озера совсем небольшой. На западе скалы вход в логово Mulahey, босса кобольдов. Там три зала. В северный можно скастовать Fireball, так как оттуда попрут последние защитники: скелеты и кобольды. В западном убиваем Mulahey и отражаем слабую атаку с севера, если после Fireball'а там кто-то выжил. Забираем вещички и наблюдаем конец главы.

Глава 3

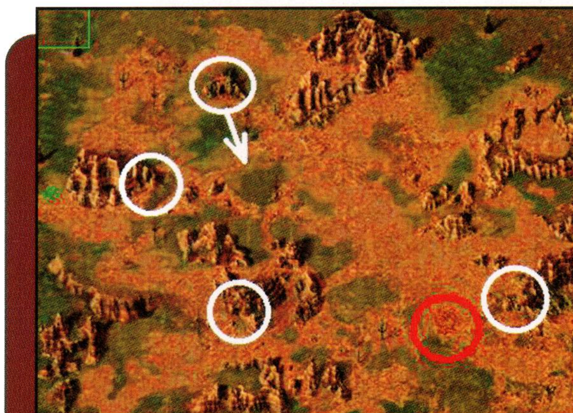
Среди вещей Mulahey был меч, которым может управлять некто Xan. Этот персонаж стоит в северо-западном зале и представляет собой неплохого визарда. Он предлагает включить его в ваш отряд и в любом случае забирает свой меч. Я не стал с ним разговаривать вообще, на тот случай, если в будущем мне понадобится добавить второго визарда в отряд. Выбираемся обратно на уровень со скалой в озере и идем по часовой стрелке, пока не упремся в двух железобразных существ. Выход из шахты прямо за ними.

Информация

Смысл штуки dual-class успешно ускользнул от меня. При том обилии готовых присоединиться к вашему отряду персонажей необходимость перевода героя в другой класс не видна. До высокого уровня такой персонаж не доберется по причине все того же потолка в 89 000, тогда зачем он вам вообще?

Тот едва успел «загнуть пальцы», как получил в лоб залп из Wand of Frost и рассыпался на мелкие куски. Железобразные продержались чуть дольше. На этом уровне встречаются анкеги, толстые зеленые черви. Заберите с собой как минимум один из их черепов. Прежде чем заходить в юго-западную пещеру, поболтайте с мужиком (он совсем рядом на юго-западе от входа). Он быстро дает нам кинжал и сматывает удочки. Заходим в пещеру, отдаем кинжал андеду, и он убивает себя. Другой вариант — просто зайти и убить его, нож не отдавать.

Ползем в Nashkel, получаем XP у Oublek'а за камни Prism'а и у мэра за очистку шахт. Около северо-западного моста на нас кинется еще один охотник. Отправляемся в Beregost. Идем к кузнецу в дом на востоке. Он готов покупать у нас черепа анкегов по 500 GP. Я отказался продавать,



● На этой карте есть три пещерки с ценным содержимым и две засады.

Итак, мы снова дышим чистым воздухом. На этой карте есть три пещерки с ценным содержимым и две засады. В северной части нас поджидают четыре недружелюбных амазонки. Тут за дело берется наша волшебница. Для начала она кастует Fireball на первую охотницу, а затем добавляет Stinking Cloud — облако отравляющего газа. Как результат — все леди либо мертвы, либо в обмороке, либо корчатся в судорогах. Добиваем их издали Magic Missile'ами или из луков. Оттуда идем на юг, где натыкаемся на злобного визарда с двумя комками желе по бокам.

и тогда он предложил за 4000 GP и 10 дней сделать из черепа армор первого класса — вот это гораздо интереснее. На выходе из кузницы встречаем девочку, которой кто-то дал золотой, чтобы нас найти. Этот «кто-то» — офицер, сидящая в таверне Jovial Inn на юге и готовая покупать скальпы бандитов по 50 GP. Идем в таверну Feldpost Inn, где на втором этаже застаем Tranzig'а. Пытаем его насчет расположения вражеского лагеря, приносим свои извинения и разрубаем на куски.

Пока есть свободное время займемся быстрым набором XP'ов.

Для этого идем на карту к северу от Friendly Arm Inn и начинаем охоту на анкегов (по 975 XP за штуку + деньги от продажи черепов). Где-то по пути нас догонит инспектор и предупредит о том, что разрешен отстрел максимум десяти анкегов. Мы энергично покиваем в ответ, но в итоге норму перекроем раза в два. Фермер в центре попросит найти его сына, пропавшего несколько дней назад, а рыбаки на востоке умоляют избавить их от некой ведьмы. Спускаемся в огромную дыру в земле (где-то посередине между рыбаками и фермером). В этом лабиринте во множестве водятся анкеги и есть одно интересное хранилище в северной части. Там вы найдете нечто, похожее на эмбрион из школьного учебника биологии, хотя на самом деле это останки сына фермера. Забираем их с собой, чтобы потом отдать отцу, и вырезаем все поголовье стада анкегов.

Идем на карту к северу от Nashkel'а и выходим на запад, с тем чтобы оказаться в местности, расположенной к северо-западу от города. В центре карты некий Drizzt рубится с оравой гноллей. Наша помощь очень символична — у мужика хитпоинтов едва ли не больше, чем у всей нашей шестерки. Болтаем с ним на прощание и ползем на северо-запад, где на берегу озера мужик ловит рыбу. Он тоже чего-то хотел, но я об этом тут же забыл. Выходим через северную границу карты. В центре карты сталкиваемся с хобгоблинским отрядом во главе с Zargal'ом. Врагов было много, поэтому я засадил Fireball и легко добил бегающих в горящих одеждах хобгоблинов. У трупа Zargal'а забираем Short Sword +2 — подходящее оружие N2 для вора. На юго-востоке в похожей на Стоунхендж площадке тусуется Bassilus, тот самый, за голову которого глашатай на площади в Beregost'е предлагал 5000 GP. Заговариваем с ним и напираем на то, что мы его мать («Сыну?!» — «Мамо!!») и что его семья это тоже мы, а не андеды в оцеплении вокруг него. Bassilus расстроится и уничтожит андедов, мы немедленно бросаемся в атаку и снимаем с его трупа Holy Symbol в качестве доказательства нашего подвига. На северо-востоке находим говорящего цыпленка Mellicamp'а и засовываем к себе в рюкзак, пообещав доставить его к знакомому визарду. Выходим через северную границу и попадаем на карту High Hedge. На местности противников немного, да и те, в основной массе своей, скелеты. Не забудьте захватить с собой один-два черепа для реинкарнации Mellicamp'а. Входим в башню через ворота в юго-западной стене и быстро завязываем разговор

МАГИЯ

Agannazar's Scorcher



Бьет одиночную цель огненной струей. При стрельбе из Wand of Fire ущерб составляет 6d6+6. Полезен против крутых воинов и визардов — особенно удобно стрелять между моментом обнаружения и началом диалога.

Mirror Image



Кастуя этот спелл, маг создает несколько копий самого себя и тем самым сбивает с толку врагов, которым приходится сперва атаковать все копии, а только потом оригинал. Применяется в основном вражескими визардами, я сам кастовал его только пару раз, например, в пещере уивернов.

Монстры

Сразу оговорюсь, если за скальп противника дают меньше 1000 XP, то цель считается несерьезной, подавляется мгновенно, не может служить поводом для гордости и в этом списке отсутствует.

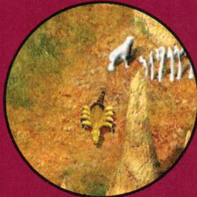
Анкеги (Ankheg)



встречались мне только в двух местах — в заповеднике к северу от Friendly Arms Inn и на карте, где находится выход из Nashkel Mines (еще один возится в одной из пещер крепости гноллей.— *Прим. отв. ред.*). За голову каждого дают по 975 XP и неплохие деньги. Эти твари имеют второй класс брони (AC2), 64 хита и выглядят, как гигантские зеленые личинки, ползающие под землей и плюющиеся ядовитой кислотой. Будьте готовы применять спелл Slow Poison или антидоты для лечения от яда.

Бестиарий

Малые василиски (Lesser Basilisk) похожи на восьминогих крокодилов. Их взгляд при неудачном save vs petrification обратит вашего персонажа в каменную статую не хуже тех, которыми любила заставлять свой островок легендарная Медуза Горгона. Даваемых 1400 XP за существо с AC4 и 49-ю хитами маловато. Обитают к востоку от Temple.



Большой василиск (Greater Basilisk) представляет собой усиленный вариант младшего брата. Второй AC, 80 хитов; добавившиеся ядовитые челюсти делают его самым суровым монстром — голова большого василиска оценена в 7000 XP. Водятся к востоку от Temple, парочка сидит в подземелье Candlekeep'а, и еще один прячется на складе в доках Baldur's Gate. Тот, кто догадался держать такого зверька на цепи, теперь служит насестом для голубей в городском парке.



Боевые Ужасы (Battle Horror) страшны больше своим названием, чем вторым AC и 33-мя хитами. 4000 XP, получаемые за их вынос, явно завышенная оценка. Двоих Ужасов видели на последнем уровне Cloakwood'ских шахт, одного иногда засекали в свите Sarevok'а в последнем бою.



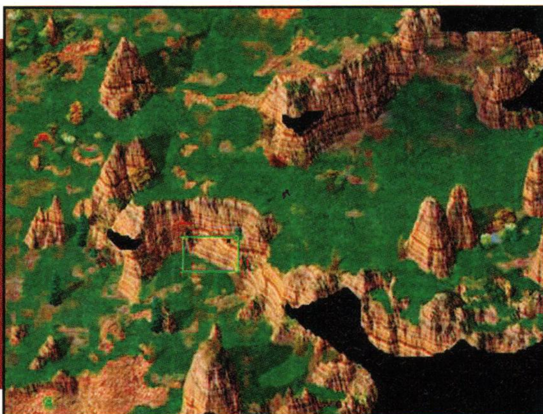
Доппельгангер (Doppelganger) — представитель племени «меняющих форму», занимавшегося инфильтрацией своих собратьев в города Candlekeep и Baldur's Gate, в результате чего вымерло множество неплохих людей. Пятый AC и 32 хита делают доппельгангера довольно легкой добычей, и непонятно, почему за него дают те же 975 XP, что и за анкега, который гораздо опаснее.



Информация

- Постарайтесь, чтобы в вашей команде были либо гудные (Good), либо эвильные (Evil) герои. Каждый из этих alignment'ов можно смешивать с нейтралами, но не между собой. Иначе постоянно будут вспыхивать ссоры, и дело кончится поножовщиной внутри отряда.
- Действия героя в разных ситуациях определяются скриптами, то есть можно задать персонажу агрессивное поведение, и тогда он станет кидаться на всех противников в радиусе видимости, либо пассивное, и он будет только обороняться. Есть еще некоторые конфигурации, и все они подробно расписаны в игре.
- Есть на главном экране справа внизу кнопка группового AI. Если ваш отряд сошелся с кем-то в ближнем бою, то пусть она горит, тогда, убив своего оппонента, ваш герой тут же переключит свое внимание на другого, а иначе он может остаться стоять на месте. Вор, находящийся под действием stealth, отличный разведчик и в состоянии открыть вам всю карту, так и не будучи замеченным противником. Но когда ведете такую разведку, то отключайте групповой AI, так как вор может не совладать с собой и начать осыпать врага стрелами, тогда он тут же выйдет из тени и станет легкой добычей.

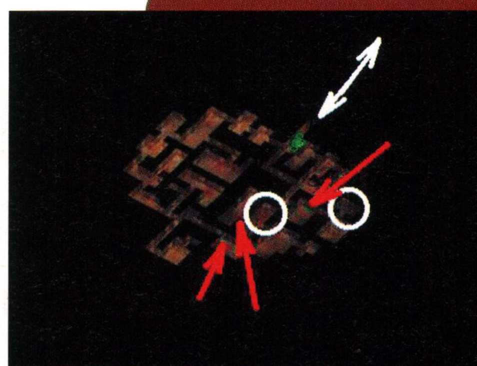
с визардом Thalantir'ом. Быстро потому, что по дому бродят два голема-охранника, которые кинутся на нас, если мы не обменялись с хозяином хоть парой слов. Визард восстанавливает Mellicamp'а, мы получаем скромную награду и покупаем нужные нам заклинания. Покидаем гостеприимный дом. Если вам не нравится состав вашей группы, то на северо-востоке замка стоит рейнджер Kivan, готовый присоединиться.



Снимаем со скалы Ring of Fire Protection + 40% Fire Resistance и пару драгоценных камней.

Перебираемся в местность к востоку от Nashkel Mines. В центре южного края карты находим офицера из Flaming Fist'а, который сообщает нам о поисках дезертира по имени Samuel. Этот друг умирает на руках одной леди (Liera) чуть к северу, но чтобы попасть туда, придется сделать немаленький крюк. Соглашаемся доставить умирающего в храм на территории Friendly Arm Inn. При этом следите, чтобы у главного героя в рюкзаке было хоть одно свободное место, иначе Samuel будет выброшен, и во второй раз поднять его не удастся. Снимаем со скалы Ring of Fire Protection + 40% Fire Resistance (см. рисунок) и пару драгоценных камней. Где-то к западу от этих мест бродит Hafiz. При правильном подходе из него можно вытрясти спелл Protection from Magic. Тащимся в Friendly Arm Inn и сбрасываем наш полуживой балласт.

Что-то давно мы не были на востоке страны, поэтому идем в Beregost и выходим оттуда на восток в Temple. Внутри храма предъявляем holy symbol Bassilus'а и получаем пять тысяч. Зачищаем всю местность от волков, воргов и массы других тварей, в том числе и хобгоблина Cattack'а. На юге от Temple лежит Ulcaster, давно разрушенная школа. Где-то на западе странный тип Furret пытается впарить нам какой-то камень за тысячу. На самом деле камень левый и не стоит ни копейки. В центре носятся два десятка хобгоблинов. Нас интересует только один из них — с сапогами Boots of Stealth, но ради этого придется положить всех. Развалины школы находятся на горе на северо-востоке. Сносим всех андедов, шатавшихся поблизости, и андедного рыцаря, не рассчитавшего своих сил. В левом верхнем углу развалин имеется вход в подземелье, а где-то рядом парит призрак самого Ulcaster'а. Ему очень нужна книжка из подземелья. Спускаемся вниз и далее. (см. рисунок).



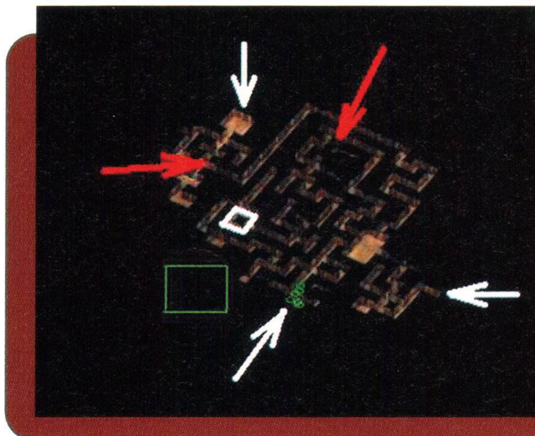
Ulcaster'у очень нужна книжка из подземелья. Спускаемся вниз и далее.

Вор сумеет распознать ловушки и вы найдете не только книгу, но еще и кучу пузырей различного действия. Призрак Ulcaster'а улетает, радостно шурша и подвывая, а мы подсчитываем доходы.

Карта к востоку от Temple предлагает нам более суровое испытание в лице табуна василисков. Слюна этих многоногих ящериц обладает гнусным свойством превращать живые существа в каменные статуи, которых здесь уже больше, чем в ином музее. Для начала разбираемся с несколькими эвилами в центре карты. Особо интересных вещей у них нет, просто надо обеспечить себе свободу перемещения. Отстреливаем несколько василисков в центре рядом с чьими-то огромными скелетами. Остальные ящерицы бегают на севере. Медленно двигаем в том направлении, пока из кустов не выскочит гном Mutamin с безумно вращающимися глазами. Надо заставить его погнаться за вами (это отрежет василисков), а потом встретить либо молнией, либо концентрированной струей огня из волшебной палки Wand of Fire. Теперь спокойно добиваем ящериц, размораживаем одну из статуй (пару-тройку заклинаний Stone to Flesh надо носить с собой) и бьемся с одной амазонкой на дуэли. Амазонка, естественно, проигрывает и предлагает включить ее в отряд. По мне, не стоит этого делать, так как она эвил. Тем не менее она останется стоять в том же месте на случай, если вы передумаете.

На востоке остаются еще две неисследованные карты — Gullyville и Firewine Bridge. Начинаем с первой. На северо-востоке деревня халфлингов, но пока ее можно проигнорировать. Спускаемся на юго-восток и натыкаемся на четверку воинов и магов. Они, как и большинство встреченных нами существ, хотят вцепиться нам в глотку и поэтому должны умереть. Два Fireball'а, один

Stinking Cloud, и можно спокойно добивать выживших. Продвигаемся на северо-восток. Там, в горах, водятся анкеги, что даст нам еще немного XP. Возвращаемся в деревню, отдыхаем (чтобы восстановить заклинания) и заходим в самый северо-западный домик (там еще по лестнице к двери подниматься надо). Лечимся, покупаем ВСЕ лекарственные бутылки и спускаемся в подвал. Видите чан на северо-западе? Слева от него есть подозрительно ровный и ничем не заваленный участок стены. Так и есть, там скрывается дверь.



● Спускаемся в подземелье, полное молниевых и Fireball'ных ловушек, — вот где пригодится навык вора Find Traps и огромное количество кобольдов, многие из которых принадлежат к разряду коммандос, то есть пользуются огненными стрелами.

Спускаемся в подземелье, полное молниевых и Fireball'ных ловушек, — вот где пригодится навык вора Find Traps и огромное количество кобольдов, многие из которых принадлежат к разряду коммандос, то есть пользуются огненными стрелами. Общий расклад такой: на востоке выход на карту Firewine Bridge, на западе шестеро рыцарей-призраков, требующих принести им древний армор (белый квадрат). Армор легко отбирается у андедного рыцаря (правая красная стрелка), тусующегося где-то неподалеку, и за него нам отваливают аж 1500 XP. Я рассчитывал на большее. На северо-западе бой будет самым тяжелым (левая красная стрелка): кобольды и штуки четыре грильонов не представляют опасности, но там есть крутой маг, первым делом кастующий на себя невидимость, после чего начинающий поливать вас молниями. С магом я разбирался так: подвел к нему вплотную главного героя, а из-за его спины визард три раза стрельнула Agannaran's Scorcher. Другой вариант — скастовать Detect Invisibility, и далее — по обстановке. В двух шагах к северу стоит мерзко ржущий огр-маг, который после первого же Scorcher'a валится на пол обугленной кучей мяса. Этот огр прикрывал выход на поверхность, точнее, в подвал дома одного халфлинга. Хозяин начинает на нас орать типа «а че это вы здесь делаете», на что мы справедливо замечаем, что в его подвале слишком сильно... ммм... пахнет кобольдами, а, как всем известно, халфлинги и кобольды ненавидят друг друга. Халфлинг сознается в предательстве своего народа и бросается в атаку! На что он рассчитывал в битве против трех файтеров, вора, клерика и мага 5-7 уровней, мне непонятно.

Топаем в Firewine Bridge. Если перейти на юго-восточный берег и подняться немного на север, то встретим местного чемпиона по владению мечом. Нет ничего плохого в том, чтобы его забить. Где-то рядом надо найти спуск к бывшему руслу реки, а в двух шагах от него на северо-запад — странную женщину. Попробуем ей помочь (ответы 1-1-2-2-2). Как результат, она умирает, а рядом появляется огр-маг в сфере Protection from Magic. Хитов у него явно за сотню, запас спеллов тоже немаленький, и вдобавок наша тяжелая артиллерия в виде визарда беспомощна. Приходится рубить мечами. На юго-восточном берегу стоит высокая арка. В ее западной части находится вход в подземелье, соединяющее Firewine Bridge и Gullyville.

Перемещаемся в High Hedge и набираем побольше всяких заклинаний у визарда в замке. Стоит взять хотя бы один скролл с заклинанием Protection from Magic. Идем на запад и попадаем в прибрежную местность Sword Coast. Примерно в центре северной части стоит нереида. Как только ее увидите, сразу стреляйте Scorcher'ом, стрелами, Magic Missile'ми. НИ В КОЕМ СЛУЧАЕ не подпускайте ее к себе, иначе она отвесит такой поцелуй, что любой персонаж немедленно отправится в лучший мир. За голову этой... дамы дают 5000 XP. В центре карты есть пара огрово-огрильоновых засад, но они давно уже не являются проблемой. На западе сидит карлик и просит принести ему колечко с разбившегося корабля (сам корабль рядом на западе). Кольцо совершенно никчемное, поэтому спокойно отдаем его в обмен на пузырь с чем-то. На юге находим Хирурга, мужика в черном балахоне и со скальпелем в руке. Если с ним поговорить, то он лечит раны вашим солдатам, кастуя несколько заклинаний Cure Light Wounds, и убегает. На юго-западе бегают три сирены, но уже не бросающиеся на шею со смертельными поцелуями, как нереида, а насылающие Dire Charm, превращающий вашего солдата в солдата противника. Разбив охрану из гусениц, я скас-

Информация

● В узких коридорах используйте формацию «колонна по двое», в противном случае ваши персонажи постоянно будут лезть куда не надо. И во всех случаях вперед выдвигайте главных бойцов: воинов, рейнджеров и паладинов, а маги, воры и клерики пусть атакуют противника из-за их спин.

● Если на открытой местности или в помещении с длинными коридорами вам встречается группа враждебно настроенных существ, в составе которой есть визарды, сильные воины, лучники, огры, василиски, то в целях экономии энергии имеет смысл применить следующую простую тактику. Вперед выдвигается вор под stealth'ом, с тем чтобы увидеть ближайшего вражеского юнита, а затем маг кастует Stinking Cloud либо ему под ноги, либо немного перед ним (смысл в том, чтобы мага не засекли). Противники начинают корчиться в судорогах, и можно спокойно расстреливать их стрелами вора и Magic Missile'ми мага. «Flawless victory», как говорят в Mortal Kombat'e. Постарайтесь при этом ставить вора в такое место, чтобы волна газа не накрыла и его. Допустим, у вас кончился запас спеллов, а воевать надо. Тогда аккуратно приманивайте солдат противника поодиночке, например, вором. Если цель одиночная, но способная доставить кучу неприятностей (визард, охотник за головами, огр-маг и другие), то угостите его или ее залпом Scorcher'a из Wand of Fire — дешево и сердито.

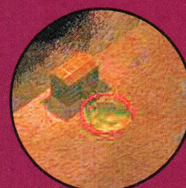
● Разработчики решились на негуманный, но, наверное, правильный шаг: как только вы делаете Load, так сразу на этой карте восстанавливается часть монстров, а некоторые живые и вовсе заменяются совершенно другими. Это относится ко всяким волкам, собакам, охранникам, иксвартам, паукам, скелетам, таслоям, гноллям и другим, крутых противников это не касается.

Бестиарий

Големов (Flesh Golem) помню только в одном месте — крепости волшебника в High Hedge, да и то они становятся мирными, как только вы поговорите с их хозяином. Если вы все же сцепились с ними, то получите по 2000 XP за каждого. Класс брони у голема девятый, 72 хита.



Горчичный Слизняк (Mustard Jelly) — частый спутник магов. В больших количествах встречается в шахтах Nashkel'a, присутствуют в шахте Cloakwood'a и в Baldur's Gate, иногда мелькают на поверхности. AC4, 70 хитов, 2000 XP награды. По непроверенным данным, побочным эффектом атаки слизняка является замедление, аналогичное действию спелла Slow.



Сирены (Sirine) водятся только на Sword Coast'e, в юго-западной его части. Их всего три, и их характеристики не выглядят устрашающими (AC3, 56 хитов), но кастуемый ими Dire Charm может сильно усложнить вам жизнь. Я повесил на своего главного героя Protection from Magic, перебил всех троих, несмотря на их попытки укрыться за спеллом невидимости, и получил по 2000 XP за голову.



Скелет-воин (Skeleton Warrior) достаточно грозный противник со своими 84-мя хитами и вторым классом брони. Несколько штук таких прикрывали отход Sarevok'a после битвы во дворце герцога, и несколько задержали нашу погоню. 4000 XP за такого воина будут в самый раз, но в конце игры XP уже никому не нужны, так как все персонажи достигнут совершенно бессмысленного потолка в 89000 XP и прекратят расти.



Бестиарий

Фазовые пауки (Phase Spider) отличаются от обычных сородичей умением кастовать Dimension Door. Их «интеллект» часто телепортирует их в самый центр вашего отряда, где они и находят свой конец. Проживают в Cloakwood'е, канализации Baldur's Gate и подземельях Candlekeep'а. Награда в 1400 XP за существо с AC7 и 45-ю хитами несколько завышена. Имея дело с пауками, держите наготове антидоты и клерические спеллы Slow Poison.



Паук-меченосец (Sword Spider) вооружен длинными ногами-лезвиями, которыми размахивает во все стороны, как футбольный фанат флагом. Ядовитые челюсти, 45 хитов и AC3 поднимают его цену до 2000 XP. Точно живут в Cloakwood'е, но отдельные экземпляры попадаются и на других картах.



Волки-вампиры (Vampiric Wolf) носятся в составе стай других волков и чаще всего встречаются в районе Temple. Отстрел этих животных помогает быстрому набору XP на начальном этапе игры — за каждого волка-вампира дают 2000 XP. Второй класс брони и 52 хита твари могут стать проблемой для «зеленой» команды, но если выманивать по одному волку из стаи, то все проходит гладко. Кроме того, рядом есть Temple, в котором можно быстро зализывать раны.



Зимний волк (Winter Wolf) распространен широко, и кроме 975 XP за факт убийства вам достанется его шкура, которую потом загоните какому-нибудь торговцу. 48 хитов волка при пятом AC не являются проблемой, и вполне можно атаковать сразу всю стаю.



товал на главного героя Protection from Magic и убил всех троих сирен, хотя они и пытались спрятаться спеллом невидимости. Уходим с этой карты и двигаем на юг — там остается последняя неочищенная от врагов местность.

Именно на этой карте, по слухам из Nashkel'а, скрывается капитан nashkel'ской гвардии, и наша задача привести его обратно в город. Он слоняется чуть восточнее середины карты, но у нас есть еще дельце на этой территории, поэтому район с капитаном нужно обойти и направиться к северу от центральной области. Там проводятся археологические изыскания. Говорим мужику в темно-синем балахоне, что всячески будем способствовать раскопкам, а его помощника, который предлагает спереть что-нибудь из гробницы, посылаем подальше. Лезем в могильник и наблюдаем, как в тела рабочих вселяется некий воинственный дух, из-за чего приходится их всех порубить. Забираем статуэтку из гробика и отдаем стоящему мужику в балахоне. Все довольны. На выходе из пещеры встречаем призрачную фигуру по имени Doomsayer. Он что-то бормочет себе под нос, а потом куда-то убегает. Я так и не смог его прибить, хотя кое-какие повреждения мечами и спеллами нанес. Несколько позже я узнал, что Doomsayer атакует только того, у кого в руках статуэтка, ну да ладно. Теперь идем к капитану стражи и слушаем его загадку. Правильный ответ — Смерть (Death). Автоматически переносимся в Храм Шлема в Nashkel'е и получаем награду.

Итак, вся площадь к югу от Beregost'а зачищена, и настала пора закончить эту главу. Идем в Larswood (лес, к северо-востоку от Friendly Arm Inn). Шагаем по дороге вдоль южного края карты на запад. Недалеко от западного края поворачиваем на север и справа от развилки встречаем бандита, который бросает нам какие-то фразы. Первый правильный ответ: «Мы хотим присоединиться... — We want to join...», второй: «Это кровожадная работа... — This is a bloodthirsty job...». Если скажете что-то другое, то разбойники пойдут в атаку. Нас переносят в бандитский лагерь и представляют самому Tazok'у. Он ругается нехорошими словами и на нас, и на приведшего нас разбойника. Отвечаем сперва: «Мы сильные... — We're strong...», а затем «Я еще должен объяснять... — Must I explain...». Tazok переходит в наступление, но это оказывается лишь проверкой наших боевых навыков и убивать он нас не стал. Теперь можно спокойно бродить по лагерю, заходить во все хижины и пещеры, кроме большого сарая Tazok'а на северо-востоке. От нечего делать я перебил всех разбойников и улегся на отдых(!) перед штурмом. Восстановив заклинания, мы ворвались в сарай, где были встречены визардом, гноллем, хобгоблином и разбойником. Первым давим визарда, далее — по обстановке. Осталось поговорить с пленником, стоящим слева, и порыться в сундуке за его спиной.

Информация

● Есть вполне законные способы набора XP. Например, анкегский заповедник к северу от Friendly Arms Inn, обычные ночевки в местах скопления монстров или в пещерах. Логово уивернов в Cloakwood'е в этом отношении очень радует: укладываетесь спать, а через часдругой вас будит взрослый уиверн на 1400 XP плюс деньги за его голову получите.

Глава 4

Из документов узнаем о лесе Cloakwood к западу от Friendly Arm Inn — «значит, нам туда дорога». Накупаем побольше антидотов, восстановителей здоровья, и отправляемся в лес. Интересных мест всего два. В центре находится дом одного мужика, которому кто-то угрожает. Соглашаемся его охранять, и тут же с юго-востока подруливает группа из визарда и еще трех человек. Отказываемся убраться с дороги и завязываем бой. Пока вражеский шаман делал таинственные пассы руками, наш визард стрельнула Scorcher'ом и от того остался один халат. Остальные противники упали духом, а через несколько секунд и телом. На севере есть узкий мост, на котором стоит fighter/thief, готовый присоединиться и предлагающий поохотиться на уивернов. С такой специальностью он едва ли будет полезен. Уходим с карты на северо-запад.

На востоке, а вы, скорее всего, возникнете на этой карте именно там, стоит некто, чей брат нашел магический меч Spider's Bane и побежал давить насекомых. Брата нет слишком давно, и он просит его найти. Карта сама по себе достаточно вредная — повсюду стоят Web-ловушки и носятся пауки разных видов. В юго-западном и северо-западном углах водятся пауки — Phase Spiders, владею-



Информация

● **Школы магии**

Вы, конечно, заметили, что в описаниях магов есть одно странное слово. Оно означает принадлежность персонажа к одной восьми школ магии. Вот чем они отличаются друг от друга:

Визард	Школа	Недоступные школы
Abjurer	**Abjuration**	**Transmutation/Alteration**
Conjurer	**Conjuration/Summoning**	**Divination**
Diviner	**Divination**	**Conjuration/Summoning**
Enchanter	**Enchantment/Charm**	**Invocation/Evocation**
Illusionist	**Illusion/Phantasm**	**Necromancy**
Invoker	**Invocation/Evocation**	**Enchantment/Charm и Conjuration/Summoning**
Necromancer	**Necromancy**	**Illusion/Phantasm**
Transmuter	**Transmutation/Alteration**	**Aburation и Necromancy**

Плюс накладываются условия на некоторые характеристики при начальной генерации. Например, Invoker должен обладать как минимум 16-й конституцией, Transmuter 15-й ловкостью, Necromancer 16-й мудростью и так далее. В целом маги всех школ более-менее одинаковы. Исключение составляют только Enchanter'ы. Они закоренелые пацифисты и не умеют кастовать практически ничего путного из боевых заклинаний. Им, конечно, подвластен Flamestrike пятого уровня, но до него еще дорасти надо, да и слотов на этом уровне мало. Короче, не берите таких к себе в команду — скучно с ними.

щие заклинанием Dimension Door. В центре стоят 4-5 эттеркапов и просто напрашиваются на Fireball. Основная цель на карте это шахта на северо-западе (большой холм, утыканный то ли палками, то ли мертвыми стволами деревьев). Вход — на юго-западной стороне. Внутри сидит что-то большое, напоминающее борца сумо, только женского пола. Она бросает в бой отряд пауков и эттеркапов, с которыми я смог разобраться только с помощью палки Monster Summoning. В кладовой в центре паутины находим меч Spider's Bane и мумию человека. Мумию относим к мужику на востоке, но после этого идем на северо-запад.

На юго-востоке тусуется эвильный бард. С таким alignment'ом в моем отряде ему делать нечего. На западе находится святилище друидов. Слева от обелиска стоит Faldorn, нейтральный друид, готовая присоединиться к нам, а справа носится какой-то безумный друид — убрать. В центре карты около моста нас остановит некто Laskal. Ему надо сказать, что мы враги Iron Throne, и только в этом случае он продолжит разговор. На северо-западе стоит огромный пень. Заходим внутрь, поднимаемся на второй этаж и убиваем еще одного безумного друида. К северу от центра пещера с лесником и парой маленьких уивернов. К сожалению, без боя он нас не отпустил. Где-то на карте есть третий безумный друид, но нужен ли он нам? Выходим через восточную границу.

На этой карте нет практически ничего интересного за исключением одной пещерки в восточной части. Вход в нее определяется по рою мух, летающему над камнями, залитыми чем-то красным. Лезем внутрь и встречаем пару больших уивернов и несколько детенышей. Уиверны умеют чем-то травить людей, поэтому заранее разложите антидоты и будьте готовы кастовать Cure Poison. Давим драконье племя и обследуем пещерку. В левой ее части находим труп огромного уиверна (один его коготь размером с человека), утыканный копьями. Отдаем дань уважения «любителю животных», совершившему сей подвиг, осматриваем труп человека около головы уиверна и забираем его барахло. Если вам нужны лишние XP, то садитесь отдыхать прямо в пещере — разбужены вы будете одним (как правило) взрослым уиверном. Когда это занятие вам надоест, то уходите с карты на восток к шахтам.

По периметру карты делать нечего. Отдельные патрули охранников, пауки и волки не прибавят вам славы. Идем чуть на юг и через мост к первому дому, сминая по дороге одного охранника за другим. Перед домом нас ждет засада из пары визардов и пары-тройки охранников (на ком-то из них Boots of Speed). Тратим на них один Stinking Cloud, один Fireball, несколько стрел и Magic Missile'ов. Очищаем от врагов дом и идем дальше на северо-восток ко второму дому. Вход в шахту находится в его подвале. На первом уровне интересны две точки: на севере по центру есть люк и мужик в красной набедренной повязке, которому нужен ключ от люка, чтобы затопить шахту, а на юге по центру — спуск на второй уровень. Противник на первом уровне представлен несколькими охранниками. Уровень N2 совсем короткий; вход — на севере, выход — на юге, одна ловушка Magic Missile и еще одна Lightning. Противники стоят кучей в комнате после ловушки с молнией и сгорают от одного-двух Fireball'ов. Уровень N3 большой, но населен преимущественно хобгоблинами. Единственной проблемой может стать огр-маг на востоке, но его вырубает визард одним выстрелом Scorcher'a. Последний уровень совсем простой: один элитный охранник (650 XP), пара horror'ов с огненными мечами и визард Davaeoron. Визарда сразу травим Stinking Cloud'ом, и пока он мучается желудком, расправляемся с охраной. Забираем ключик у визарда, ученика отпускаем после допроса. При попытке пройти в узкий коридор на юг глава заканчивается.



Глава 5

Идем по коридору на юг и затаптываем слизняка, сторожащего три сундука. Самым ценным в них для меня оказался спелл Knock, позволяющий открывать двери, не поддающиеся обычным попыткам. Записываем его магу в спеллбук, ставим в активный список, от-

Бестиарий

Уиверн (Wyvern)



представляет собой что-то вроде небольшого дракона. Живут и плодятся уиверны в Cloakwood'e. Гнездо у них там. Объединенные команды уивернов и пауков часто появляются в переходах между картами в тех местах. AC3, 64 хита и выделяемый яд не спасут существо от ваших мечей, и вы получите 1400 XP плюс голову, которую потом продадите.

Полярного медведя (Polar Bear)



я встречал только на карте к северу от гнолльской крепости. Хоть у него и было 72 хита, но при девятом AC они кончились очень быстро и принесли нам 1400 XP. Практически безвредный зверек. Был.

Сталкер-невидимка (Invisible Stalker)

мне лично не встречался, но ясно, что встреча с ним должна состояться в лабиринте, по которому отступал Sarevok, где полно ловушек и воинов-скелетов. Мы с ним разминулись из-за того, что к выходу вели два пути. Другие игравшие в BG сообщают о третьем классе брони, 64 хитах и 3000 XP в награду.

Ревенант (Revenant)



встречался всего раз в какой-то пещере. Если мне не изменяет память (а она на это способна), то дело было на карте с выходом из Nashkel'ских шахт. Как боец, он себя ничем не проявил — десятый класс, 64 хита. За скальп получили 3000 XP.

Непростые вещички

Начнем с амулетов, поскольку их всего четыре.



Amulet of Metaspell Influence
добавляет один слот для спеллов второго уровня. Надет на Ramazith'a в BG.

Инвентарь

Necklace of Missiles стреляет с ущербом 6D6, продается на карнавале, а в BG его можно спереть.

Shield Amulet примерно равен магическому заклинанию первого уровня Shield, ставит базовый AC на 4 и добавляет 2 к save vs missiles, продается на карнавале.

Amulet of Protection +1 улучшит AC и save-броски на 1, его можно купить в Beregost'e и Nashkel'e, а также спереть у Ragefast'a в BG.



В игре задействовано 13 интересных колечек.

Ring of Animal Friendship стаскивается с лесника в Cloakwood'e, насылает Charm Animal и действует 10 турнов.

Ring of Invisibility накрывает героя шапкой-невидимкой.

Ring of Folly забирается с разбившегося корабля в Sword Coast, хотя оно совсем бесполезное и вообще проклятое.

Ring of Fire Resistance либо снимается со скалы (см. основной текст), либо ищется в подземелье Candlekeep'a. В любом случае оно даст + 40% к устойчивости к огню.

Ring of Holiness добавит по одному слоту для заклинаний уровней 1-4 у клериков и друидов, отнимается у Mulahey в шахтах.

Ring of Wizardry удвоит число слотов 1-го уровня у мага, снимается с камня в Friendly Arms Inn или с мужика по имени Sunin в BG.

Ring of Clumsiness проклято и не стоит его напяливать.

Ring of Energy стреляет сгустком энергии на 2D6.

Ring of Infravision позволит владельцу лучше видеть в темноте, его можно снять с трупа Nimbul'a или купить на карнавале.

Ring of Protection +2 улучшит на двойку и AC, и save-броски (снимается с Ramazith'a в BG).

Koveras's Ring of Protection +1 вполне годится к употреблению, дает единицу к save-броскам и AC.

дыхаем и идем на второй уровень шахты. Рядом с выходом со второго уровня на третий есть запертая дверь, а за ней пара мужиков. Первый, Rill, попросит сотню на освобождение узников — даем. Второй — дворф Yeslick, который может присоединиться к команде. Возвращаемся на первый уровень к люку и отдаем ключ мужику в красной повязке. Шахта заполняется водой, и мы уходим к мосту, ведущему в Baldur's Gate.

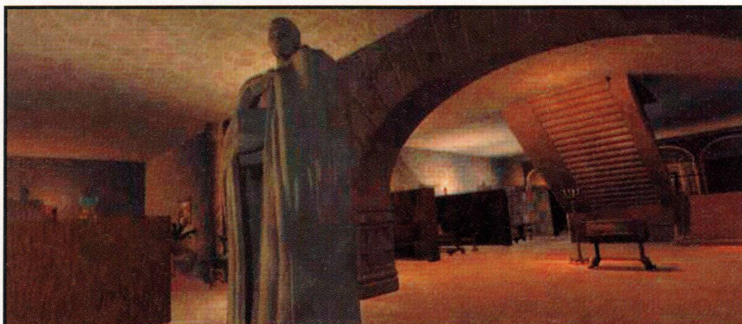
В северо-восточном углу живет маленькая друид Tenya, которую нас так просили убить рыбаки из анкегского заповедника (одна карта к югу). Только начинаем разборку, как она тут же сдается и выкладывает всю правду. Оказывается, рыбаки нас грубо кинули и ребенок ни в чем не виноват. Идем в заповедник, в западную его часть, заставляем рыбака Sonner'a отдать золотое блюдо, потом убиваем всех троих и еще десяток разбойников-лучников, прибегающих с юга. Возвращаем блюдо друиду на карте с мостом и топаем к воротам города. По дороге принимаем предложение капитана гвардии Scar'a найти одного нехорошего человека, болтаем с клериком Quayle'ом, которого можно, но вряд ли нужно, взять с собой. Если есть желание, то сходите на север. Там одного фермера донимают зомби. За их вынос вам полагается 150 золотых и около 800 XP.

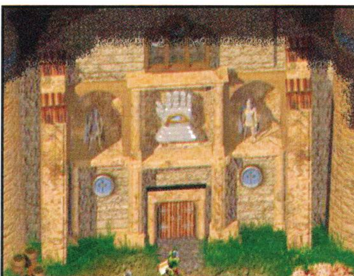
Информация

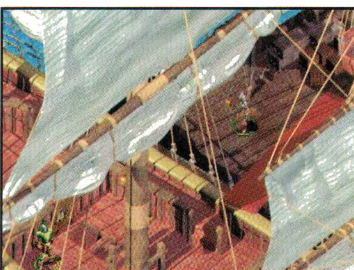
- Пусть всеми покупками занимается персонаж с максимальной харизмой, это сказывается на цене. Этому же способствует высокая репутация.

Отправляемся в город. Сразу скажу, что квестов в городе дают много, но большинство из них эвильные (украсть что-то у кого-то), поэтому я их проигнорировал. Вторая причина, по которой нет смысла их выполнять — это совершенно непонятное ограничение на 89 000 XP на человека. Все мои герои имели максимально возможные уровни (7-8), и дальше расти им было некуда. В городе огромное количество зданий, на каждой карте есть оружейные и магические магазины и гостиницы. В восточной части города достопримечательности две: мужик, продающий пароль воровской гильдии — «Fafhrd», и магический магазин на западе, на втором этаже которого надо завалить несколько визардов, но только после того как их круги покраснеют. Воровская гильдия рядом, и если вы не брезгуете их квестами, то вам туда. Идем любым путем в северо-западный сектор города. На западе этой карты к нам подбежит мальчик и отведет в дом к одному священнику. Он просит сходить в Temple of Umberlee в доках (южный сектор) за телом сына. Идем туда, за 50 золотых просим позвать главную, забираем тело либо у нее, либо у Teny'ии. Возвращаемся к священнику и получаем Shield of Missile Deflection. Остальные квесты в городе либо совсем детские, либо эвильные.

Идем в южный сектор и берем штурмом логово Iron Throne. Это пятиэтажное здание, но враги есть только на последнем этаже (один охранник и пара торгашей на входе не в счет). Их человек 5-6 плюс один доппельгангер. Я воспользовался тем, что на последний этаж ведут две лестницы. Группа вооруженных волшебными палками товарищей (палки куплены в магическом магазине в восточном секторе) лезет по одной лестнице, дает залп и скатывается вниз, потом перебегает к другой лестнице, вверх, залп, вниз и так далее. Когда врагов стало поменьше, маг скастовала к ним под ноги Monster Summoning, и пока противник занимался призванными волками, мы спокойно лупили магией всех подряд. С какого-то трупа снимаем колечко Free Action и забираем свиток с компроматом.







Двигаем в юго-западный сектор. На востоке карты нас встретит мужик по имени Aldeth, спасенный нами, кажется, в Cloakwood'e. Идем за ним в Merchant League и разбираемся с местными доппельгангерами. К северу расположена контора Seven Suns — убиваем доппельгангеров на первом и втором этаже, потом лезем в подвал и освобождаем Jhasso, друга Scar'a. Шагаем в казармы Flaming Fist'a к Scar'y за наградой. Он предлагает заняться очисткой канализиции (что-то про infestation). Не вообще, а от монстров. Лезем вниз, благо люки есть на каждой улице. Giant и phase-пауки, три гаста, какая-то разнокалиберная компания в обносках составляют «оборону» сточной системы. Компания получает Stinking Cloud и два Fireball'a, а остальных рубим так. Снова идем к Scar'y, болтаем с ним, пока он не выйдет на улицу. Снова говорим с ним, и он ведет нас к герцогу. Тот дает нам задание уничтожить Iron Throne, мы сообщаем, что давно их зачистили, герцог выдает нам ценную книгу для библиотеки и нас переносит в Candlekeep, где, по признанию пленных, орудуют главные гады.

Глава 6

Отдаем книгу охраннику у ворот и попадаем внутрь крепости. Стоит посетить святилище на севере (белое здание с бассейном) и запастись оздоровительными бутылками и антидотами. Зайдя в дом священника — Priest's Quarters, обнаруживаем мужика, намеревающегося позавтракать трупом несчастного кошика. Это доппельгангер. Убить! Идем в центр карты в библиотеку.

Если у вас много терпения, то осматривайте все шкафы и вытаскивайте оттуда скроллы. У меня терпение кончилось давно, поэтому я сразу полез на второй этаж, где встретил странную личность по имени Koveras. Прочитайте его справа налево. Здорово, правда? Но убивать его пока рано. Он даст нам кольцо Ring of Protection +1, причем оно даже не проклятое. Где-то выше бродят трое руководителей Iron Throne, но ни они, ни их трупы нам ничего

не прибавят. На последнем этаже нас ловит стража, якобы за убийство Rieltar'a и двух его сообщников, и мы попадаем в КПЗ. Оттуда Tethoril телепортирует нас в секретную часть библиотеки.

Первым делом убиваем доппельгангера в виде Phlydi'и. Жаль старушку. Дальше можно: а) уносить с карты ноги на северо-восток; б) носится по коридорам, давя немногочисленных гастов и пауков и разряжая об себя ловушки. Ловушек очень много и, если у вас нет спелла Disarm Traps или бутылок Potion of Thievery, то будет туго. Ловушки перекрывают пути к склепам, в которых лежат две суперкниги: одна +1 к силе постоянно, другая +1 к мудрости постоянно. Также можно выкопать Cloak of Protection +2. На новой карте нас ждут скелеты и практически все жители Candlekeep'a, но это доппельгангеры. Из нормальных есть только два дворфа в самом начале, а остальных надо убить. Скелеты ловятся на Fireball'ы без проблем. Выход — через север на запад.

Мы в подземелье, населенном phase, sword и giant-пауками. Примечательных мест два: к югу от входа — группа из четырех враждебных созданий (сперва травим Stinking Cloud'ом, потом расстреливаем издали) и на юге — два больших василиска. К югу от василисков надо поболтать с одним мужиком и уйти с карты (на юго-запад от места встречи с мужиком). Очередная глава пройдена.

Глава 7

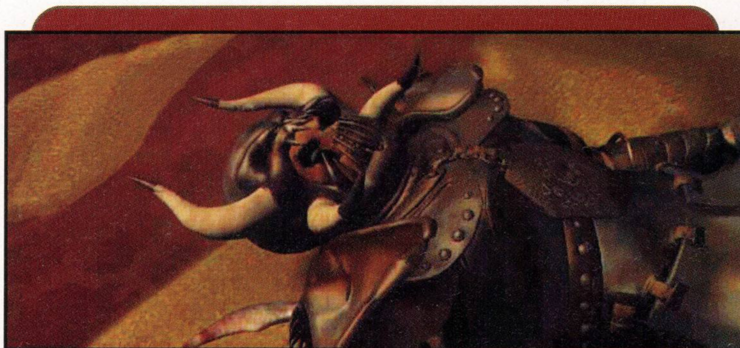
Возвращаемся в Baldur's Gate и снова идем в Iron Throne (южный сектор). На последнем этаже стоит нечто, похожее на секретаршу Sarevok'a, и пытается наслать на нас своих помощников. Из таковых, в моем случае, появился только один огр и был тут же затоптан. «Секретарша» получила заряд Scorcher'a и немедленно передала нам компромат на босса. Если не успеть выстрелить в нее, то она скастует невидимость, ее придется диспеллить — нудная штука, поэтому стреляйте быстрее. Быстро несемся в юго-западный угол северо-восточного сектора в таверну Blushing Mermaid. В комнате слева есть дверь, ведущая в подвал, где расположен самый большой притон в этих краях — Undercellar. Наша цель — убить двух крутых ребят Krysten и Slythe, желательно поодиночке, чтобы не слишком потерять в здоровье. Scorcher'ы, молнии, залпы из Wand of Heavens их успокоят навеки. Только не применяйте оружие массового поражения типа Fireball'a — слишком много гражданских лиц рядом. Забираем у трупов два свитка и идем во дворец к герцогу (северный сектор). Как только входим в зал, так сразу начинается церемония представления нового герцога... Sarevok'a. После двух десятков реплик часть слуг превращается в доппельгангеров и начинает обижать гостей. Мы вместе с бойцами Flaming Fist'a бросаемся на выручку. Чтобы было веселей, наша визард скастовала Monster Summoning пару раз, и вся комната заполнилась волками и боевыми собаками. Доппелей замяли быстро, но Sarevok'a били довольно долго. В конце концов он скрылся через Dimension Door — обиделся, наверное. Belt телепортирует наш отряд в Воровскую Гильдию, мы спускаемся в подвал (вход рядом справа) и долго бегаем по длинным коридорам, напичканным ловушками, думерами (Doom Guards) и воинами-скелетами. Выход отсюда на западе.

Мы оказались в странном подземном городе. Выдвигаем по дороге на запад вора в stealth-режиме и видим засаду из огра, визарда и четырех солдат. Stinking Cloud, потом Fireball'ы и стрелы расчистят дорогу. Чуть западнее стоит дом Sarevok'a, место нашего последнего боя.

Зашли внутрь и осторожно пробираемся вперед, не наступая на ловушки. Когда на севере станут видны ступеньки, тогда можно кинуть туда Fireball. Там стоят сам Sarevok и его помощники Tazok, Angelo и Semaj. Первых двух помощников я выманил с помоста и легко разобрал. После этого визард скастовала на ступеньки три стаи монстров, и те принялись жевать оставшихся противников. Semaj было ушел через Dimension Door, но возник, стоя спиной к моим воинам, и тут же умер. Практически все вызванные нами животные погибли, хотя мы помогали Scorcher'ом и палками Wand of Heaven. В конце концов кто-то из моих воинов не выдержал, рванул вперед и перерубил Sarevok'a пополам. 15000 XP, массовые поздравления, Sarevok быстро разлагается — happy end.

Информация

- Можно атаковать не только оружием, голыми руками. В бою это лишнее, но вот послать в нокаут какого-нибудь NPC иногда просто необходимо. В Nashkel'e ко мне привязался один идиот, донимавший своим «hello!». Терпение у меня кончилось быстро и после пары ударов кулаком он обиженно затих на земле. И все бы ничего, если бы мой вор не решила, что это злобный враг, и не утыкала беднягу стрелами (репутация -5). Пришлось делать load.
- NPC, которые хотят влиться в ваши ряды, имеют уровень примерно средний от уровней ваших персонажей (то есть один и тот же NPC в начале игры имеет уровень 1, а если вы к нему пойдете под конец, у него будет 5 и более).
- Число хитов у героя возрастает, когда он получает новый уровень, но насколько оно возрастает, определяется случайным образом непосредственно перед тем, как на портрете героя зажигается плюсик (а вовсе не при нажатии кнопки «level up»). Если есть желание, то сохранитесь перед получением плюса и поэкспериментируйте.





Инвентарь

Ring of Free Action блокирует действие всего, что мешает движению (особенно последствия спелла Web), и снимается с трупа кого-то из лидеров Iron Throne.

Ring of Protection +1 дает то же, что и кольцо Kevoras'a.

Из обуви наличествуют четыре пары сапог, кроме обычных.



Boots of Stealth добавляют 35% к навыку Stealth.

Boots of Avoidance делают AC +5 vs missiles.

Boots of the North на 50% поднимут устойчивость к холоду.

Boots of Grounding на столько же улучшат устойчивость к электричеству.

Среди шлемов особо выделяются шесть.



Helmet of Opposite Alignment — проклятая штука, меняющая alignment героя.

Helm of Glory дает +1 AC и единицу к харизме.

Helm of Defense добавит единицу к save-броскам и по 20% к сопротивляемости электричеству, холоду и огню.

Helm of Charm Protection дарит полный иммунитет к спеллам типа Charm.

Helm of Infravision дает инфракрасное зрение, как у эльфов.

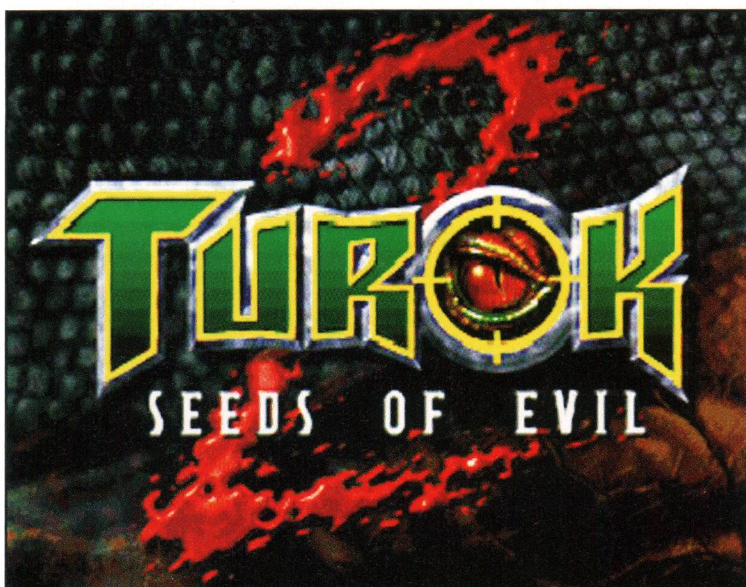
Helm of Balduran улучшит на единицу AC, save-броски и THACO, поднимет максимум хитов на 5.

Достойных внимания представителей нательного и наручного армора найти не удалось, а оружия с магическими наворотами оказалось слишком много. Если отбросить весь ширпотреб и проклятые вещицы, то останется всего два меча: двуручный Spider's Bane из пещеры женщины-паука-сумоиста в Cloakwood'e (ущерб 1D10+2, THACO бонус +2, Free Action) и Moonblade (1D8 +50% огнеупорности, +1AC) из nashkel'ских шахт. Правда, последним может владеть только маг Xan, освобождаемый из тех же шахт, что снижает ценность лезвия почти до нуля.

Turok 2: Seeds of Evil.

Семенам зла – наше решительное НЕТ!

Практическое руководство по истреблению



Уровень 1
Port of Adia

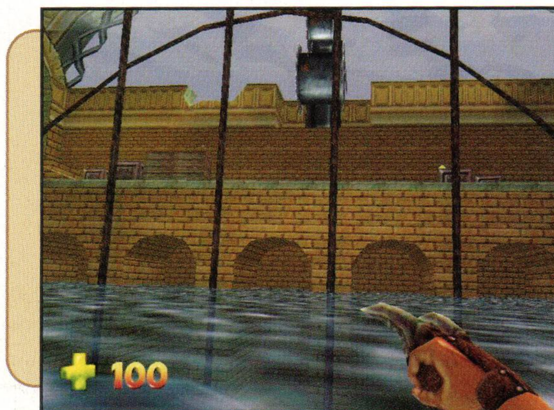
Паспорт

Turok 2: Seeds of Evil
Жанр: 3D First Person Shooter
Разработчик: Iguana
URL http://www.iguana.net
Издатель: Acclaim
URL www.acclaimnation.com
Системные требования:
ОС: Win 95/98
Процессор: P 166 МГц
RAM: 16/32 Мбайт
CD-ROM: 4x
245 Мбайт на жестком диске
3D accelerator

Задание: включить три distress beacons, спасти четырех детей.

Итак, вы в порту. В воде много интересного. Не забудьте поплавать под арками и заглянуть в потопленный корабль. Взрыв откроет в стене включатель маяка (distress beacons), но без силовой батареи. У этой же стены бочка, которую необходимо взорвать. Открывается проход. Пройдя по нему, увидите пистолет, взять его можно будет позже. Дальше вы увидите силовую батарею. Берем ее. Возвратившись в порт, ее нужно вставить в рубильник. Итак, первый маяк активизирован. Возвращаемся к месту находки батареи и продолжаем путь. На сломанную лестницу влезть нельзя. Забираемся по целой лестнице к телепорту. С угла возвышения можно прыгнуть и зацепиться за сломанную лестницу. Залезаем и берем пистолет. Идем назад и входим в телепорт.

Забираемся по лестнице справа и собираем жизненные элементы. Спрыгиваем вниз и продолжаем движение. Впереди на пирамидальном возвышении будет видна штука, похожая на телевизор, это ключ для телепорта на второй уровень. Прихватываем и его. Проходим мимо зала с руинами. У стены опять бочка. Взрываем ее. За ней проход дальше, но прежде чем туда идти залезаем наверх и собираем жизненные элементы. Низкий проход приведет к бассейну с перекинутым через него мостиком. Смело ныряйте в него. Под мостом ценные подарки, а справа от него проход дальше. Плывем по проходу и выбираемся на сушу по камням. Поднимитесь по лестнице наверх. Пройдя по деревянному навесу направо, убейте монстра, и дверь, находящаяся рядом, откроется. За дверью рычаг, открывающий двойные двери внизу. Проходите дальше по навесу и поднимитесь по лестнице. Вскоре вам встретится клетка с пленным ребенком, находящаяся посредине пропасти. Прыгать через пропасть не советую, потеряете жизнь. Обойдите пропасть вокруг и поднимайтесь наверх. Там находится рычаг, который поднимает разводной мост через пропасть. Спуститесь вниз и подойдите к ребенку. Возвращайтесь к бассейну и проходите в двойные двери. Там будет телепорт. Смело прыгайте в него.



В поход против семян тьмы зовет нас второй «Турок». И мы пойдем, и найдем, и убьем. Но сперва спасем детей.

Между поваленными колоннами проходите вперед. Справа будет запрятанный рычаг. С его помощью можно открыть дверь по соседству. Там, конечно, не проход, но призы будут. Продолжайте путь между колоннами. Если повернуть налево, то придете к нужной двери, но чтобы ее открыть, надо дернуть за рубильник, находящийся справа. После того как дверь откроется, следуйте в проход и идите по извилистому коридору, пока слева не обнаружится малоприметная лестница. Наверху рубильник, открывающий проход далее. Спускайтесь и проходите в дверь. Вскоре повстречается лестница, находящаяся слева. Наверху рубильник, открывающий проход, но уже назад. Повернув в проход, можно собрать немало жизненных элементов, а в конце при удачном прыжке вниз можно взять желтый крест (ultra half). Возвращайтесь к месту поворота прежней дорогой и продолжайте путь вперед. На поваленную лестницу можно запрыгнуть с поваленного же сегмента арки. Спускайтесь со сломанной лестницы и ступайте в проход, ведущий дальше. Выйдя из узкого коридора, увидите высокую башню с боч-



Редкий красивый пейзаж, не обезображенный темными семенами и детками в клетках. Они там, в глубине.

ками. Бочки рекомендуется взорвать. Пройдя далее, можно увидеть новое оружие (двустволка), висящее высоко вверху. Не раздумывая, поворачивайте налево к кораблю, стоящему на земле. На него можно влезть, но там немного интересных вещей. Напротив корабля лестница. Прыгая по ящикам, можно забраться наверх. Там очередной включатель аварийного маяка. Батарею к нему вы найдете, пройдя мимо корабля, за бочкой у стены справа. Вставляем силовую батарею и проникаем в проход рядом с тем местом, где нашли батарею. Там очередной телепорт. Вам туда.

Следуйте по коридору. При выходе из него будут стоять два корабля на стапелях. На них подарки. Возле каждого висит сетка с грузом. Выстрелите в нее пару раз. Справа, перед ближним кораблем, среди ящиков включатель сигнального маяка. За кораблями много интересного. В противоположном углу от входа в комнате найдется рубильник, который открывает две двери, за одной необходимая силовая батарея, а за другой еще один рубильник, открывающий проход дальше. Если вставили батарею в соответствующее гнездо, продолжайте идти по длинному коридору, по пути взрывая бочки. Подходите к разводному мосту, берите двустволку, замеченную ранее, и проходите по нему к телепорту. Войдя в большой телепорт можно пополнить запасы здоровья и патронов. Включите рубильник, он откроет две двери под разводным мостом. Прыгайте вниз, заходите в них и поднимайтесь наверх. Сверху рычаг, открывающий дверь через обрыв. Перепрыгивайте через обрыв. Внизу клетка с пленной девочкой. Рычаг, открывающий клетку, за оной. Освобождайте ребенка и возвращайтесь тем же макаром назад. Прямая дорога в телепорт.

Поднявшись по лестнице, берите еще один ключ на подуровень два. Проходите вперед и прыгайте вниз на деревянный навес. По нему налево к только что открывшейся двери. За ней еще один телепорт.

Проходите вперед. В хижинах только подарки. Проходите дальше, справа от водопада. В дальнем углу от портала замок крестообразной формы. Подойдите к нему и вставьте ключ для его активизации. Продолжайте движение от портала. Таким образом вы попадете наверх водопада. Если над водопадом повернуть за первое здание, то за ним увидите проход между ящиками, который приведет вас к ключу номер один. Рычаг, открывающий дверь прохода, находится справа. Но туда имеет смысл идти, если вы владеете знаком молнии. Обогнув площадку с водопадом, увидите комнату с рычагом, находящуюся на противоположном краю пропасти. Перепрыгните ее и дерните за рычаг. Откроется дверь под водопадом. Прыгайте вниз и в открывшейся комнате берите ключ от уровня три. Если же не прыгать под арками, можно пройти к двум телепортам. Идите в малый.

Прыгая по поваленным колоннам, вскочите на сломанную лестницу. Наверху рычаг, открывающий дверь в стене напротив. Прыгайте вниз и проходите в нее. За ней большое количество разводных мостиков и тупиковых комнат. Открывайте их с помощью вновь и вновь появляющихся рубильников, пока не войдете в комнату, где увидите девочку в клетке. Рычаг, открывающий клетку, находится перед ней. Освободив девочку, поднимайтесь обратно к поваленным колоннам. Пройдя мимо поваленных элементов архитектуры, следуйте мимо бассейна к дальнему правому водопаду. Слева и справа от него по рычагу. Дернув за оба, вы откроете дверь под водопадом. Проходите по узкому коридору. Идите до конца, вас развернет на сто восемьдесят градусов. Это сработало что-то вроде телепорта. Выходите на открытую местность. В полуразрушенном доме найдется рычаг, открывающий проход дальше. Следуйте в него. При выходе опять в дом на первый этаж. В самой дальней комнате будет рычаг, открывающий проход по навесному мостику. По мосту идите к телепорту и прыгайте в него.

Выйдя на открытое место, начинаем спускаться по скату вниз. Остановитесь и запрыгните на крышу дома. С нее в малозаметную комнату с рычагом, который открывает проход дальше. Но прежде чем в него идти, дерните рычаг у ящиков. Откроется дверь в стене по соседству. Следуйте в нее. В комнате больших размеров найдется клетка с ребенком. Прыгайте вниз. По коридорам и навесам поднимайтесь как можно выше. Там будет рычаг, открывающий клетку и телепорт в самом низу. Заходите в клетку для осуществления процесса освобождения ребенка. Прыгнув вниз, заходите в телепорт. Он выкинет вас к проходу в стене, в который вы только что входили. Бегите

Сержантские советы...

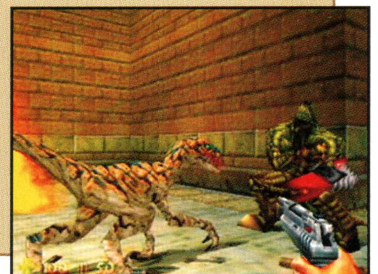
Вы попадаете в мир неизведанный и абсолютно вам неизвестный. Прежде чем идти в огонь сражений и ступить на путь свершения подвигов, нужно хотя бы отчасти представлять, куда вы попали и что вас ждет в ближайшем будущем.



Концепция игры такова: вся она разбита на шесть уровней и четыре сражения. На каждый уровень дается определенное количество заданий (миссий). Только после их выполнения вас пропустят дальше.







Ай! Детки в клетке! Кто посмел? Кто посмел, того уж нет — разметали по округе. А деток сейчас освободим, это нам запросто.

Оружие

Оружие

Выбор оружия огромен, всего его двадцать три вида, порой даже не знаешь, которым воспользоваться. Эту проблему решает тот факт, что у оружия не слишком большие магазины, поэтому используешь то, для которого есть патроны.

Talon



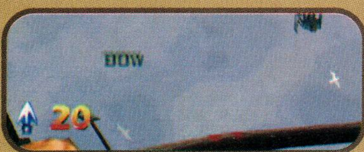
Оружие близкого боя, представляет собой два когтя, связанных вместе. Сила поражения невелика, но для начала единственное оружие, способное нанести ощутимый урон врагу. Может применяться как в воде, так и на суше.

War Blade



Мощное оружие близкого боя. Намного эффективнее, чем Talon. Длинное стальное лезвие с двухсторонней заточкой имеет большой радиус действия. Может использоваться как в воде, так и на земле.

Bow



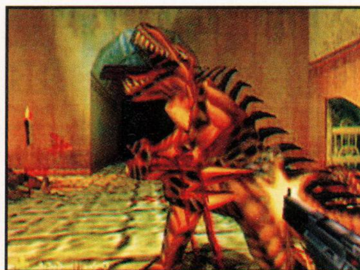
Обычный лук. Пользоваться довольно сложно, в отличие от другого стрелкового оружия. Стрелы летают, когда отпускается кнопка стрельбы. Чем дольше держится кнопка, тем сильней натягивается тетива и дальше летит стрела. Радиус действия ограничен. Стрелы мчатся по параболической траектории, что затрудняет прицеливание на большое расстояние. Стрелы втыкаются в стены и врагов и там остаются. Это означает, что потом для пополнения боезапаса их можно вернуть себе.



● Монстрам — бой. Уйди, тварь. Тебе тут не место, тут я.

к первой открытой двери и дергайте за рычаг справа. Проходите по длинному коридору, доступ к которому только что получили. После выхода откройте дверь, за которой находится телепорт. Рычаг от этой двери напротив нее. Вперед к телепорту.

Покинув телепорт, проходите в железную дверь. Обойдите увиденное здание и заходите в него. Там рычаг. Дерните его и опять обходите здание. Войдите с другого входа. В дальней комнате за книжными полками найдется рычаг, спускающий лестницу на второй этаж здания. На крыше возьмите ключ от уровня два и дерните за рычаг. Прыгайте вниз и проходите в открывшуюся дверь. Путь приведет вас к пропасти. По деревянному навесу вправо до конца. Прыгайте через пропасть. Далее путь один — по навесам, коридорам и лестницам, до тех пор, пока вы не выйдите к поваленным колоннам. Прыгайте вниз и залезайте на



дальнюю лестницу. Там рычаг, открывающий комнату, где хранится ключ к уровню три. Далее залезайте по двум лестницам наверх. После того как выйдите из коридора, залезайте сначала на лестницу слева и дерните рычаг, опускающий разводной мост, а потом уже на лестницу справа на сам мост. Проходите под двумя горбатыми мостиками. Слева будет лестница вверх. Залезайте и ступайте по мостику к фонтану. За фонтаном здание. Поднимайтесь на второй этаж. В каждом крыле здания по рубильнику, открывающему соответствующий проход на первый этаж. На третьем этаже найдете ключ на уровень три. На первом этаже два рычага, открывающие дверь за горбатыми мостиками. Следуйте в нее к телепорту. Замок от телепорта находится слева внизу. Можно пройти на следующий уровень через этот телепорт. Но если пройти под горбатыми мостиками дальше, обнаружится дверь портала. Если в нее войти, попадете в комнату, где надо уничтожить всех монстров. Далее вас выкинет на космическую станцию с дверьми на все шесть уровней. Но для прохода в них необходимо иметь по три ключа на каждый уровень.

Уровень 2 River of Soul

Задание: разрушить два Soul Gates, уничтожить три Sisters of Despair, найти и защитить Energy Totem.

Выйдя из портала, поворачиваем налево или направо, это не имеет значения. Прежде чем поворачивать, можно сесть на боевого динозавра. Он легок в управлении и стреляет ракетами и пулями. Но при этом он неудобен в ближнем бое. Хотя ракеты и патроны не кончаются. Итак, проходим между хижинами. Двери открываются после уничтожения башен, находящихся перед и высоко за дверью. Возле входа в тоннель можно разрушить стену, сократив тем самым путь. Через тоннель или пролом в стене проходим далее. За ящиком поворачиваем направо. После двери поворачиваем налево, предварительно запомнив место. Пройдя изрядное расстояние, набредете на тупик. Стену можно сломать. Идите прямо до противоположной стены. Ее ломаем тоже. За проломом тупик, но там найдется много интересного. Возвращаемся в ранее запомненное место старым путем и поворачиваем направо. Две двери можно сломать. По подъему между коробок наверх в тоннель. Разводной мостик поднимается, если уничтожить ракетные установки наверху. Прыгать под мост не стоит. Проходите за мост и далее по коридору. Дальше по мосту и направо. Впереди стена, которую можно сломать. За проломом тупик, но очень интересный. Направо же проход дальше. Мимо хибар налево в извилистый тоннель. Через мост к стойлам. Если вы едете на динозавре, то надо обязательно завести его в стойла. Сами взбирайтесь по лестнице неподалеку. Прямиком в телепорт.

Разводной мост поднимается, если выстрелить в рычаги, которые находятся на другой стороне пропасти. По выходе из тоннеля идите в дальнюю проломанную дверь. За ней направо — в проломанную стену. Мост поднимается с помощью рычага за ним, в который надо выстрелить. Следуйте за мост и в телепорт.

Прыгайте вниз. Идите направо. Спустившись к лужайке, ступайте направо и берите ключ для уровня номер четыре. Если пойти налево, там проход дальше. Прыгайте вниз. Проходите в проломанную стену по мосту вперед. Поворачивайте налево и спускайтесь. Слева будет видна резная дверь. Запомните ее и идите направо. Напротив поднятого разводного моста увидите бочку. Взорвите ее, так как за ней рычаг, открывающий запомненную дверь. Идите в открывшуюся дверь. Поднимайтесь и идите по мостику до обрыва. На другой стороне рычаг, в который надо выстрелить. Идите к разводному мосту, напротив рычага, которым вы открыли дверь. По нему проходите в телепорт.

Поворачивайте налево или направо и поднимайтесь вверх. Дой-

Сержантские советы...

● Игра начинается на космической базе. После получения задания вы отправляетесь на первый уровень. Однако для того чтобы вас пропустили на следующий уровень, недостаточно выполнить все задания. Выполнение всех миссий гарантирует вам только выход из уровня.

● После каждого уровня вы попадаете на участок земли, назовем его Звездным распутьем, откуда возможно перейти на любой другой уровень. Но для этого необходимо иметь набор ключей для открывания дверей на следующие уровни. Ключи вставляются в замки, находящиеся в дверях, которые расположены по кругу. Для прохода на все уровни, кроме шестого, необходимо по три ключа. Для доступа на шестой уровень необходимо иметь шесть ключей. На первом уровне нужно взять шесть ключей для второго и третьего уровня. На остальных уровнях берется только по три ключа. На втором от четвертого, на третьем от пятого, на четвертом и пятом от шестого.

дите до лестницы, а по ней наверх. Проходите в приоткрытую дверь. Поднимайтесь по подъему между водопадами. Вдоль перил следуйте налево до упора. На стене рычаг, дерните его и спускайтесь вниз к фонтанам. Спустившись, поворачивайте налево. Между водопадом и подъемом — открывшаяся дверь. По узкому коридору поднимайтесь наверх. В конце пути увидите рычаг напротив большого дезактивированного телепорта. Дергайте рычаг и возвращайтесь к подъему между водопадами. Под каждым водопадом откроются комнаты, ранее закрытые решетками. В них найдете два ключа (gate key). Поднимайтесь по подъему до середины. Там в каменных возвышениях найдется два ромбовидных углубления. Вставьте туда только что найденные ключи. В конце подъема откроется дверь, следуйте в нее. Пройдите мимо фонтана и поверните налево. Рычагом открывайте дверь. За ней комната, в которой напротив входа высоко в стене будет замок. Подберитесь к нему по ящикам и вставьте ключ. Теперь можно воспользоваться уже активированным большим телепортом. В нем надо взять Nuke Weapon. Возвращайтесь к фонтану. Ныряйте в него. После долгого погружения плывите по тоннелю. Там в тупиковой комнате найдется рычаг. Дергайте за него и, не мешкая, возвращайтесь назад, так как долго находиться под водой опасно. Выходите из воды и идите в открывшуюся дверь. В комнате телепорт, следуйте в него.

Выйдя из телепорта, идите направо. Спустившись вниз, поворачивайте направо. Справа будет дверь, а слева рычаг, ее открывающий. По коридору поднимайтесь все выше и выше. Дойдите до обрыва и перепрыгните его. В тупиковой комнате можно изрядно пополнить здоровье и магазины оружия. Далее прыгайте вниз и спускайтесь.
От двери, с которой начался подъем, поворачивайте налево. Пройдя по бассейну, идите в дальний правый угол. Бочку — бабах. Наверх. В рычаг — стрелять. За мостом — налево и вверх. Дверь — рычаг. После коридора идем прямо, направо и вдоль здания по узкому проходу доходим до моста. За ним рычаг, открывающий дверь в здании. В помещении дергаем еще один рычаг. Выходим из здания и возвращаемся к тому повороту, за который не повернули после коридора. Поднявшись наверх, проходим прямо. Слева будет дверь. Два коридора за ней ведут к телепорту. Прежде чем идти в телепорт, движемся прямо, в открытую дверь. За ней зал, в котором надо уничтожить Soul Gate. Это двухголовая тварь, высунувшаяся из телепорта, находящегося высоко наверху. Уничтожив вражину, идем к телепорту.

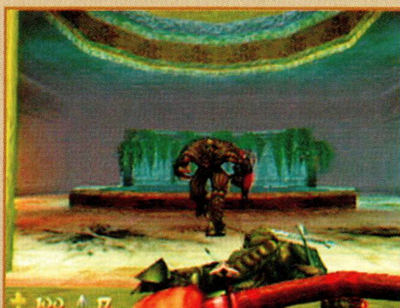
Выйдя из телепорта, двигайтесь налево или направо, без разницы. При спуске вниз к беседке с колоннами, запрыгните на правый карниз и по нему — к двери. Поднимайтесь по коридору вверх. Выйдя из него, продолжайте путь вперед до рычага. Дернув его, прыгайте вниз и проходите в открывшуюся дверь, находящуюся за беседкой. Идите по каналу до конца. Поднимайтесь к фонтану и мимо него в коридор. Выйдя к четырем фонтанам, нужно выстрелить по двум рычагам, находящимся слева и справа на стенах. Выстрел надо делать из пистолета, так как из другого оружия это сделать почему-то не удается. Включите рычаги, и колонна посередине комнаты поднимется. В ней телепорт, который закинет вас в подвал. Поднимайтесь по лестнице. По коридорам проходите в комнату, в которой водопад. Ныряйте в него. Погружение очень долгое, поэтому видимость ухудшается. На развилке коридоров плывите налево. Вылезайте из воды и заходите в одну из двух дверей. Как только войдете в комнату, двери за вами захлопнутся. Берите ultra life.
На этом же месте развернитесь лицом к двери. Высоко в стене под зеленью увидите нишу, в которой находится кнопка — стреляйте, двери откроются. Выходите из комнаты, справа открылась еще одна дверь. Следуйте в нее. По коридору направо и опять в воду. Вылезши из воды, идите в телепорт.

Из телепорта следуйте по коридору. Прозрачная дверь откроется, если вы уничтожите всех врагов. Проходите в дверь до обрыва. С него прыгайте вниз. В зале будет строение. Дверь в него откроется после того, как вы убьете всех вурдалаков, кидающихся огнем. Из здания появится одна из Sisters of Despair, представляющая собой обнаженную женщину, вернее



● Вратам Душ не быть, ибо такова наша задача в этой миссии. Из ружья, конечно, с ними расправиться непросто, но все равно что-то с ними сделать надо. Кстати, Врата Душ — это не ворота вовсе, а твари такие двухголовые.



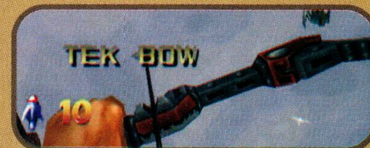




● Сестричкам of Despair мы тоже решительно говорим наше НЕТ. Не быть! Ба-бах.

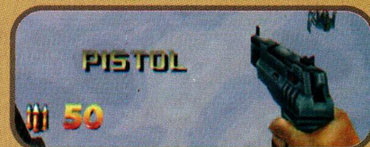
Оружие

Tek Bow



Более мощное оружие, чем Bow, однако действует по тому же принципу. Стрелы после того, как попадают в препятствие, взрываются. Подобрать их посему нельзя.

9 mm Pistol



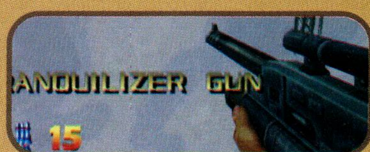
Первое огнестрельное оружие, доступное вам, очень эффективное на первых уровнях. Магазин — десять патронов, в дальнейшем его можно расширить. Приспособлен к полуавтоматическому огню — если не отпускать клавишу стрельбы, он продолжает выплевывать свинец.

Magnum 60



Автоматический пистолет. Стреляет очередями по три выстрела. Использует те же патроны, что и 9 mm Pistol, поэтому боекомплект расходуется один на два вида оружия.

Tranquilizer gun



Пневматическое оружие, стреляющее стрелами, пропитанными парализующим раствором. Подбитый враг впадает в бессознательное состояние. Если же в лежащего врага выстрелить, то он выходит из забытья. Парализующий раствор действует ограниченное время, после чего враг просыпается с глубоким чувством недовольства. Можно использовать только на врагах с хорошо развитой нервной системой. На пауков, болотных червей и на других слаборазвитых монстров не действует.

Оружие

Charge Dart Rifle



Малоэффективное оружие, стреляющее лазером. Неудобно в обращении, так как действует после отпускания клавиши огня. Во время ее удержания аккумулирует заряд.

Shotgun



Двустволка — любимое оружие всех времен и народов. Сила поражения довольно велика. Единственное неудобство, что после каждого выстрела, происходит перезарядка, требующая времени. Это легендарное оружие имеет эффект расчленения врагов. Если вам интересны сцены живописной смерти, то пользоваться надо именно этим оружием. Хорошо бьет на среднем расстоянии, одновременно поражая несколько целей. При стрельбе по мишеням, находящимся в удалении, особо точного прицеливания не требуется.

Shredder



Лазерная винтовка, на выстрел из которой приятно посмотреть. Луч лазера, выпущенный из этого оружия, отражается от стен, пока не выйдет на открытое пространство. Эффективно производит выстрелы в замкнутых помещениях.

Plasma Rifle



Лазерная винтовка, стреляющая мощным направленным лучом.

верхнюю ее половину, летающую по воздуху. Ее необходимо убить, тогда откроется путь назад. Возвращайтесь к развилке под водой. На этот раз надо держать путь прямо. Выходите из воды перед колонной посередине зала. В колонне четыре камня кубической формы. Их надо затолкать в колонну. Переплывайте канал и залезайте вверх по одной из длинных лестниц. Далее по коридорам и мостикам поднимайтесь все выше и выше до тех пор, пока не придете к телепорту — внутрь.

Прыгайте вниз и идите по каналу вперед. Поднимайтесь и заходите в коридор. Коридор выведет к колоннаде. Параллельно колоннам проходите в следующий коридор. Снова колоннада. На этот раз держитесь левой стороны колонн. У стены бочка, за ней проход. В него. На встретившейся в коридоре развилке сверните направо и до обрыва. На стене за обрывом кнопка, в нее надо выстрелить. После того как кнопка нажата, прыгайте вниз. Заходите в дверь, над которой торчит поднятая решетка. На развилках в коридоре поверните два раза направо. Дерните за рычаг и идите назад. На развилке теперь прямо на подъем. За открывшейся дверью поворачивайте направо в телепорт.



Вон она, милашка. Из шотгана ее, сестрицу тьмы, в куски, чтоб другим неповадно было.

Сержантские советы...

На все сражения, кроме последнего, можно пройти, только завершив соответствующие уровни. На Звездном распутье в центре окружности, по которой располагаются двери, есть еще многоугольное возвышение. В него надо вставить шесть ключей. И только тогда вы попадете на последнее сражение. В дальнейшем эти ключи будем обзывать по номеру уровня, на котором они добыты, например так, ключ номер пять. Добыть эти ключи довольно-таки непросто. Дело в том, что когда вы проходите первый раз уровень, места, где они располагаются, недоступны. Доступ в них вы получаете, имея знаки, которые можно добыть только на следующем уровне. Поэтому, грубо говоря, вам придется пройти без того обширные уровни дважды. В этом главная заморочка игры. Такая система добычи ключей немного раздражает, поэтому особо нетерпеливым можно посоветовать использовать читы, опубликованные в этом номере.

Вас выбросит около здания. Убейте всех вурдалаков, дверь в здание откроется. Там вторая сестричка. В здании телепорт, вам туда. Возвращайтесь к тому месту, где у колоннады взорвали бочку и открыли проход. Из пролома идите прямо и налево в длинный коридор. На развилке поворачивайте направо. На второй, налево в комнату с четырьмя бассейнами. Ныряйте в дальний левый бассейн. Проход вас приведет к ключу на уровень четыре. Возвращайтесь в комнату с бассейнами. Выйдя, поверните налево. Идите до тех пор, пока не выйдите на открытую площадку. Справа на стене рычаг, дергайте его и идите назад по коридору в открытую дверь. За ней телепорт в него.

Проходите мимо деактивированного большого телепорта направо. По мостику следуйте в комнату. В дальнем углу замок от телепорта. Вставьте ключ в него и продолжайте подъем по коридору. На развилке идем прямо, предварительно запомнив ее. Выйдя на открытую площадку, прыгаем направо. Там найдется рычаг, открывающий дверь к порталу. В дальнем углу бочка, за которой проход. За проходом длинный, но однозначный путь к ключу номер два. Но туда имеет смысл идти, если у вас есть знаки воды и молнии.

Прыгайте в воду. Плывите не к порталу, а к мостику и возвращайтесь к развилке в коридоре, которую запомнили. На развилке поверните налево. Идите по мосту до конца, пока не провалитесь вниз. Выйдем из коридора к подъему, который ведет к телепорту. Мимо подъема идем в дверь, а за ней вверх по коридору. На первой развилке направо, а на второй налево. В здании найдем ключ от уровня четыре и дернем за рычаг. Возвратимся по коридору ко второй развилке и повернем налево к подъему наверх. В здании уничтожим вторую и последнюю Soul Gate. Возвращайтесь к подъему в телепорт. Поднявшись до середины подъема, прыгайте направо на площадку, там за дверью найдете перо. Теперь идите в телепорт. Надо принять последний, а значит, самый страшный бой на уровне.

Проходим вперед. Слева и справа уничтожаем вурдалаков. Открывается дверь вперед. Теперь в зданиях слева и справа надо дернуть три рычага, чтобы открылся проход вперед. Здания открываются после уничтожения вурдалаков. Опять проходим вперед. Здесь такая же ситуация, но надо дернуть уже четыре рычага. Проходим вперед. Слева и справа от бассейна по рычагу. Дергаем их и возвращаемся через одни ворота назад. Открылись здания посередине. В них по одному ключу кубической формы. Берем их и идем к бассейну.



Вурдалаки — твари достаточно безобидные, но тоже подлежащие немедленному истреблению. Кстати, на них каким-то загадочным способом завязан процесс открывания дверей.

Возле него замки, куда их (ключи) надо вставить. Появляется мост через бассейн. По нему в открытые ворота. Здесь нужно уничтожить последнюю сестричку. Свершив акт правосудия, возвращаемся в телепорт. От телепорта прыгаем вниз и идем к активизированному большому телепорту. Входим в него. Отдаем перо и получаем знак молнии. Это такая пластина, владение которой дает право совершать огромные прыжки с мест, где встретится такое же изображение, как и на ней. Возвращаемся к порталу и идем к нему. За ним надо защитить Energy Totem. На этом уровень два будет завершен.



Спасение заключенных — дело рук вовсе не самих заключенных, а нас с вами. А этот дядька с ранцем в этом деле нам пытается помешать. В репу ему, однозначно.

Уровень 3 Death marshes

Задание: спасти пять заключенных, разрушить три ammunition storage facilities, найти и защитить Energy Totem.

Идите вперед по мостику из двух бревен, дальше прямо к мосту. Правда, воспользоваться им будет нельзя, так как выпрыгивающий из-под него монстр ломает его. Прыгайте под мост. Слева увидите три площадки над рекой. Прыгая по ним, перебирайтесь на другой берег. Далее направо. Переходите один целый мост, а сломанный перепрыгните. Поворачивайте направо и идите до улья и перед ульем направо по спуску. Надо сказать, что плавающий мост, который предлагается перейти дальше, конструкция весьма не устойчивая и тонет, если на нем долго находиться. Перепрыгивайте по бревнам как можно быстрей. Слева найдется ключ от уровня пять. Направо, мимо костра проход дальше. Ступайте на полузатопленный в грязи мост. По грязи ходить тоже безопасно, но получается очень медленно. Мост приведет к воротам с гербами. Входите в них и по валунам перебирайтесь на другой берег. Проходите мимо зданий, предварительно в них заглянув.



Еще один защитник тюремных порядков. Пока еще живой.

Слева увидите телепорт. Подойдите к нему и прыгайте в грязь слева. В далеком закутке найдете взрывчатку (satchal charge). Берите ее и возвращайтесь к тому месту, где вы свернули к телепорту. Теперь не сворачивайте к нему, а идите прямо. По пути встретится клетка с заключенным в ней человеком. Замок на двери сбивается с помощью выстрела. Освободив пленника, продолжайте путь в том же направлении. По грязи через узкий коридор выйдите к лестнице. Наверху строение. Замки открываем тем же способом, что и на клетке. В строении телепорт. В него. Вы попадаете в хранилище боеприпасов (ammunition storage facilities). Идите в дальнюю комнату и крепите взрывчатку к самому большому ящику. Закрепив ее, быстро бегите в телепорт, времени для отхода в безопасную зону дается немного. Теперь возвращайтесь к телепорту, который вы видели ранее, и перемещайтесь дальше.

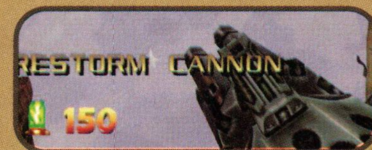
По плавающим бревнам на другой берег. По дорожке доходим до башни. Прямо дорога к телепорту, который расположен в одном из строений. Пока не будем в него спешить и пройдемся налево. По подъему поднимаемся вверх. В одном из коридоров встретится большой телепорт. Проходим мимо него, и слева в тупиковой комнате найдется ключ от уровня пять. Взяв его, спускаемся вниз и идем к телепорту и в него.

Выходим из телепорта и направляемся вперед. По плавающим бревнам форсируем болото. Проходим налево между зданий, пока не выйдем из воды. Слева по кромке воды можно пройти к большому телепорту. Справа мост и лестница. Лестница приведет на башню. С башни можно прыгнуть на крышу, а по бревнышку пройти к большому, еще не активизированному телепорту. К нему пока не идем, а продолжаем путь по мостику до его конца. Там увидите телепорт, а слева от него в здании замок, активизирующий большой телепорт. Активизируем телепорт и идем к нему, а потом и в него. Здесь можно взять Nuke weapon. Берем это грозное оружие и возвращаемся к телепорту, у которого нашелся замок от большого телепорта. Входим в него.

Выйдя, идем по мостику слева. Доходим до башни и забираемся на нее. Разворачиваемся к лестнице и прыгаем вперед и немного вправо. Здесь найдется еще взрывчатка. Берем ее и возвращаемся назад к телепорту. Возле него поворачиваем налево и идем по мосту до башни. Залезаем на башню и по бревнышку проходим к зданию. В ней телепорт. В него. Опять хранилище боеприпасов. Крепим динамит к самому большому ящику

Оружие

Firestorm Cannon



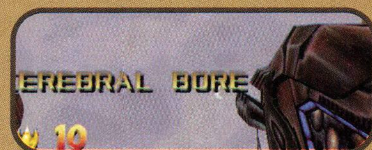
Пулемет с вращающимся стволом. Эффективен только при меткой стрельбе. Неудобство состоит в том, что прежде чем произвести выстрелы, надо сначала раскрутить блок стволов. После окончания стрельбы блок стволов еще некоторое время крутится по инерции. Если до их окончательной остановки нажать на кнопку огонь, то стрельба начнется без задержки.

Sunfire Pod



Контейнеры сферической формы, содержащие внутри саму суть солнечного света. Не дает никакого эффекта на открытых пространствах. Применяйте только в темноте или в замкнутых помещениях, особенно эффективны на четвертом уровне. При использовании ослепляет противника, делая его беспомощным. Дальность полета прямо пропорционально зависит от времени удержания кнопки огня.

Cerebral Bore



Стреляет самонаводящимися снарядами в виде цветков. Сами снаряды имеют небольшую скорость, поэтому враги пытаются от них убежать. Наводится на врага по излучению мозгом пси-волн. Внедряется под черепную коробку врага, дренируя мозг. Зрелище доброе. Не эффективен против врагов с низким интеллектом, так как их мозг излучает слабую пси-волну.

Flare



Стреляет долгогорящими осветительными зарядами. К практическому применению не способно.

Бестиарий

P.F.M. Layer



Вспомогательное оружие для разбрасывания мин. Сами мины представляют собой диски. При приближении к ним врага подлетают на уровень колена и взрываются, такое действие отрезает врагу ноги. Установка двух мин слишком близко друг к другу ведет к их самопроизвольному срабатыванию.

Grenade Launcher



Оружие, стреляющее бомбами. Эффективно, но трудно в наведении, так как тяжелые бомбы летят по параболической траектории. Малоэффективно против высокоразвитых существ, они успевают увернуться. Если бомба не встретила на своем пути цели, она отскакивает от стен и через некоторое время взрывается.



Scorpion Missile Launcher

Высокоэффективное оружие, стреляющее залпом самонаводящихся ракет. В залпе три ракеты, но, как правило, для уничтожения врага хватает и одной.

Flame Thrower



Огнемет. Имеет небольшой радиус действия. Эффективен против членистоногих, боящихся огня.



● Конечно, графически «Турок 2» не блещет. А кто говорил, что будет легко? Мы сюда не на виды любоваться пришли, а с семенами темными бороться. Так что ба-бах.

и убегаем в телепорт. Возвращаемся к башне, у которой взяли взрывчатку. От этой башни по бревнышкам направо, а затем по мостику налево до крепости. Залезаем по башне наверх и прыгаем через стену. Здесь находится телепорт.

Выходим из телепорта и идем прямо по широкому мосту. За мостом налево. Перепрыгиваем пропасть. Заходим во второе здание слева. В нем проход к большому и малому телепорту. Идем в малый телепорт.

От телепорта направо. Мимо башен, обходя яму, проходим дальше. Идем по мосту, сламывая сопротивление бестий. За мостом дверь, которая откроется, если убить монстра на башне. Прежде чем идти к воротам, поворачиваем направо до обрыва. Прыгаем вниз. Тут клетка с заключенным. Освобождаем человека и возвращаемся к воротам крепости по лестнице. Телепорт в ней. Идем в него.

От телепорта идем направо по очень узкому коридору. В комнате слева пролом в стене. В него. Перед вами две клетки с заключенными, которых нужно освободить. От клеток поворачиваем направо и доходим до лестницы. По ней наверх, в пролом стены. Если же взобраться по разрушенной стене справа и по ней пойти дальше, то придете к большому неактивизированному телепорту. За проломом поворачиваем направо и идем до телепорта. По дороге освободите пленника в клетке. Напротив телепорта лестница на стену. Забираемся и идем направо. По дороге на клетки забираем взрывчатку. На развилке стен идем налево. Подходим к стене и залезаем на нее. По другую сторону стены замок, активизирующий большой телепорт. Приводим телепорт в рабочее состояние и возвращаемся к развилке. Поворачиваем налево и идем до пролома. Здесь берем перо. Перепрыгиваем пролом и идем дальше к активизированному большому телепорту. Там вы отдаете перо и получаете Знак воды. Возвращаемся к телепорту, расположенному напротив лестницы. И в него.

Сержантские советы...

● Знаки добываются в обмен на перья орла, которые тоже непросто отыскать. Всего их пять. По изображенным на них рисункам можно ассоциативно окрестить их так: Знак молнии, воды, огня, растения и глаза. Знаки добываются, начиная со второго уровня. Каждый знак имеет свое действие, например, Знак огня позволяет безнаказанно перемещаться по лаве. У каждого знака есть своя зона применения. Узнать, где какой знак применяется, позволяют расположенные на земле таблички с соответствующим изображением.

Выходим из телепорта и идем направо. Проходим в ворота. Слева будет лестница. Наверх по ней. Прямо телепорт, ведущий к порталу. Справа здание. Переходим к зданию по стене. В здании телепорт, в него. Взрываем склад боеприпасов и возвращаемся к телепорту, ведущему к порталу. Заходим в него.

Ключ номер три вы найдете в одной из речек в начале уровня. Но поплавать в ней удастся, если вы уже завладели знаком воды. Иначе желтая водичка примет вас в свои смертельные объятия.

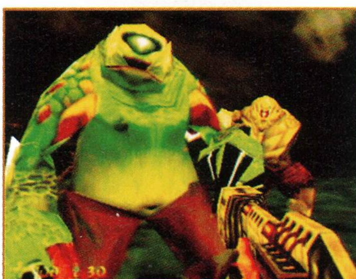
От телепорта двигайтесь прямо и в ворота. По пути берем ключ от пятого уровня и проходим вперед к порталу и в него. Вас попросят защитить Energy Totem. После выполнения миссии попадете на Звездное распутье.

Уровень 4. Lair of the Blind Ones

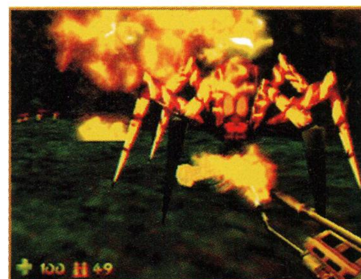
Задание: уничтожить три thermal vents, найти и защитить Energy Totem.

Пройдя через большую лужу, поворачиваем направо. Если же идти налево, то там можно взять ключ. Но идти туда все равно надо, если у вас есть Знак молнии. Поворачиваем еще направо и по спуску вниз. Подходим к водопаду и прыгаем вниз. Разворачиваемся на сто восемьдесят градусов и проходим к пещере. По ней в провал.

Прямо телепорт — дорога назад, идите налево. Эта дорога приведет в бассейн. Прыгайте в него и погружайтесь вниз. Плывите прямо. Справа будет подводная арка. За ней налево тоннель, ведущий к неактивизированному большому телепорту. Справа в подводной комнате найдется замок для его активизации. Возвращайтесь в бассейн. Если смотреть от того места, где вы в него свалились, справа будет подъем. Поднимаемся, и в комнате входим в тоннель. Таким образом попадаем в большой бассейн. Плывите от места падения прямо, там найдется выход из воды, где будет рычаг, дерните его. Поднимайтесь наверх по палкам, торчащим из стены (в дальнейшем такое сооружение будем называть лестницей). Проходите в тоннель, на развилках сначала налево, а затем направо. Проходите в тупик и прыгайте вниз.







Телепорт сзади ведет назад наверх. Проходим прямо, до упора. Во встретившейся комнате проход находится напротив. Однако пройти в него можно будет лишь тогда, когда вы убьете энное количество огромных пауков. Дорога приводит в зал. Подземные толчки здесь очень чувствуются: земля дрожит, а сверху падают огромные валуны. Проходим в дальний конец комнаты, где дергаем за рычаг, выполненный в виде черепа. Открываются две двери, ведущие в пещеры. Сначала идем в ближнюю. Там в комнате без потолка надо выстрелить в рычаг, находящийся вверху слева. Затем возвращаемся и идем в дальнюю дверь. Там этот процесс необходимо повторить. Если оба рычага опущены, открывается подводная дверь. Возвращаемся назад в зал. Прыгаем в бассейн между этими дверьми и плывем к другому его концу. Выбираемся по лестнице на сушу. Слева и справа две лестницы, забираемся по любой. По мосту идем назад. Берем ключ от пещеры (cave door key) и прыгаем вниз. Вставляем его в выступ посередине зала. Открывается огромная деревянная дверь. В нее. За ней взорвите бочку. Колонна, возле которой она стояла, упадет, образуя мост. Далее, никуда не сворачивая, по тоннелям и мостикам идите до светлой комнаты. В ней увидите ключ от уровня шесть. Далее по мосту до обрыва. Там опять валим колонну. Далее по краю пропасти прямо и налево в тоннель. Вскоре справа увидите большой телепорт. Проходите прямо и поворачивайте на мостик. Дверь впереди будет закрыта, поэтому нужно выстрелить в рычаг справа вверху на стене. Проходите дальше по тоннелям и мостикам, открывая двери тем же способом. Вскоре появится поворот направо. Идите туда и прыгайте вниз в другое подземелье.

Прямо увидите телепорт, он ведет назад. Поэтому на развилке поворачиваем направо. Идем по тоннелю до обрыва. С обрыва прыгайте на висящие в воздухе камни. Оказавшись таким способом на противоположной стороне зала, прыгайте на водопад. Идите по пещерам, пока не придете к этому же залу с водопадом, но с другой стороны. На летающем камне перед вами будет орлиное перо. Прыгните и возьмите его. Теперь можно продолжить путь по тем же летающим камням назад. Запомните это место и бегите назад к началу уровня в большой активизированный телепорт, проход к которому видели под водой. Там в обмен на перо дадут Знак огня. Возвращайтесь к водопаду. Прыгайте на этот раз вниз, потом опять вниз в центре зала. Идите на юг и прыгайте вниз. Теперь идите на восток и тоже вниз. Таким образом вы попадаете в бассейн. Плывите вперед. За первым поворотом налево под водой будет телепорт. Он ведет назад. За вторым поворотом над водой будет рычаг. Стреляем в него и ныряем вниз. Прямо под ним откроется дверь подводной пещеры. В нее. По тоннелю попадете в зал. Держитесь левой стенки и проходите в новый тоннель. Далее идите до навесного моста. За мостом будет поворот направо к обрыву. Подойдите к пропасти. Впереди увидите на колонне ключ от пещеры (cave key). Прыгайте и берите его. С колонны прыгайте вниз в воду и возвращайтесь к этому повороту за навесным мостом. Теперь на этом повороте идите прямо. На одном из каменных мостов увидите взрывчатку (satchel charge). Берите ее и разворачивайтесь в обратную сторону. Слева от моста увидите пещеру с короткой лестницей. Прыгаем к ней и цепляемся за лестницу. В тоннеле телепорт. Входим в него. Справа будет возвышение, куда надо вставить ключ от пещеры. Проходим в большой зал. Справа будет тоннель. В него. Поднимаемся наверх и крепим взрывчатку к огромному сталагмиту. Это и есть пресловутый thermal vents. Закрепив взрывчатку, отходим в безопасный тоннель. Возвращаемся с помощью телепорта к обрыву. На мост слева, с которого мы прыгали, надо вернуться. Поэтому прыгаем вниз и повторяем путь до него. По нему на другую сторону и по тоннелям и мостикам в тупиковый тоннель, в котором проваливаемся дальше.

Спереди телепорт. Разворачиваемся и идем по тоннелю. В его тупике проваливаемся в комнату с водой. Погружаемся и плывем в тоннель. Два раза повернув направо, попадаем в еще одну комнату. Забираемся на самый низкий камень. Прыгаем на более высокий камень. С этого камня на вращающееся деревянное колесо. С колеса прыгаем на лестницу. В пещерке наверху рычаг, открывающий все подводные двери. Дергаем его и спускаемся вниз под воду и тоннель. Теперь надо проделать такой



Вона оно как мрачно все вокруг. Ни души, ни хотя бы детишек в темницах. Но ничего, мы сейчас это дело трассирующими пулями посветим.



Во какое оружие есть у меня. Ничего, что непонятно, зато круто-то как.

Заклинания

Razor Wind



Металлический зазубренный диск. Кидается перед собой. Возвращается в руку, как бумеранг. При попадании наносит ощутимый урон врагу, но при этом тяжел в обращении. Требуется изрядная тренировка для его эффективного использования. Имеет колоссальное достоинство, как оружие дальнего действия, не требует подзарядки или дополнительных средств поражения.

Nuke



Оружие мощной разрушительной силы. Но при этом для произведения выстрела требуется довольно ощутимое время для аккумуляции энергии.

Torpedo Launcher



Подводная торпедная установка. Стреляет торпедами. Боевое применение ограничено из-за неудобства обращения. Наиболее вероятное применение — как средство перемещения под водой. Скорость перемещения в этой стихии возрастает в несколько раз.

Harpoon Gun



Подводное пневматическое ружье. Стреляет гарпунами, которые потом можно подобрать для повторного использования.

CHEATS

Cheats

World War 2: GI



ww2god — режим бога;
ww2blood — все вещи и оружие;
ww2level — пропустить уровень;
ww2showmap — показать карту;
ww2clip — прохождение сквозь стены;
ww2debug — режим отладки.

TOCA 2



Назовите своего персонажа **TOPDOWN**, и вы услышите приятный голос, который скажет следующую фразу: **«Cheat Mode Enabled»**. Можете попробовать также следующие имена:

HANGOVER — все становится несколько туманным;
REPEL — эффект этого чита неизвестен;
DOUBLE — доступны все трассы;
CARTASTIC — доступны все машинки;
OUCH — режим битвы;
RUBBER — Bouncy разбивается;
MOVIE — Silly разбивается;
HIGHJUMP — уменьшается гравитация;
HANGOVER — расплывающийся горизонт;
SKINNY — вид только с колес;
SKATES — удваивается скорость;
GIRDLE — более узкие трассы и более высокие ограничительные стены;
TIMEOUT — реальные дистанции.

Battle Zone



BZBODY — бессмертие;
BZTNT — оружие не кончается;
BZFREE — пилоты не кончаются.

же путь под водой. На первой развилке в тоннеле плывем напротив (за колонну), на второй берем ключ от пещеры и поворачиваем направо, на третьей — прямо. Всплываем. Здесь можно подышать. Вновь погружаемся. На первой развилке направо, на второй — прямо, на третьей — напротив, за колонну, на четвертой — берем еще один ключ от пещеры и поворачиваем налево, на следующей — направо и вверх. Здесь опять дышим. Погружаемся вновь. На развилках плывите так: направо, направо, направо, налево, прямо. Всплываем. По камням и колесу забираемся вверх в пещеру. Она приводит к обрыву. Прыгаем вниз и заодно берем взрывчатку. Идем прямо и проваливаемся в воду. Погружаемся. На развилках плывем: налево, направо, напротив. Эта дорога приведет к телепорту. В него. Справа будет возвышение, куда надо вставить ключ от пещеры. Проходим в большой зал. Справа будет тоннель. В него. Поднимаемся наверх и крепим взрывчатку к огромному сталагмиту (thermal vents). Закрепив динамит, отходим в безопасный тоннель. Возвращаемся с помощью телепорта к подводному тоннелю. Ныряем и плывем так: напротив (за колонну), налево, прямо, напротив. Выходите из воды и направляйтесь к телепорту и в него.

Около телепорта будет возвышение, куда надо вставить ключ от пещеры. Идите к открывшейся двери. Заходите в нее. Справа увидите рычаг в виде черепа. Дерните его и проходите в пещеру. По нему выйдите в зал. Подходите к обрыву и прыгайте вниз. Вдоль следующего обрыва идите налево. Спуск приведет вас к еще одной площадке. Спустившись, поворачиваем направо и мимо емкостей с лавой проходим к пещерке. В ней рычаг. Дергаем его и идем в дверь по соседству. Проход приведет к реке



из лавы. Форсируем ее по крутящимся камням. По длинной пещере выходим к обрыву. Сначала его обходим слева. В пещерке за бочками замок активизации большого телепорта. Активизируем его и идем в противоположный конец пропасти. Тут по лестнице влезаем в длинную пещеру, которая приведет к большому активизированному телепорту. Заходим в него.

Идем прямо по тоннелю. Доходим до лестницы и по ней вверх. Наверху слева два прохода. В каждом по одному крану на трубах. Крутим их и спускаемся назад. Справа будет проход. Идем по мосту и на перекрестке поворачиваем налево. Тут крутим еще один водопроводный кран и возвращаемся к перекрестку и поворачиваем налево. Берем Nuke weapon и идем в телепорт.

Выйдя из телепорта, поворачиваем за него и прыгаем вниз. Подходим к деревянным столбам с площадками на них, находящимся на краю пропасти. Прыгайте на площадку. Вас поднимет на некоторую высоту. Дальше надо запрыгнуть на площадку на соседнем столбе. Если же площадка, на которой вы стоите, расположена с другой стороны от соседнего столба, прыгните на месте и вас развернет в другую сторону. В конце концов, с одной из площадок надо запрыгнуть в пещеру. Пещера вас приведет к развилке. Налево закрытая комната, а справа провал. Вам в провал.

Повернув налево, выходим к озеру с лавой. Направляемся по спуску вниз. Сзади над озером найдем рычаг. Стреляем в него и проходим в любую из двух дверей. Следующее озеро с лавой огибаем справа и идем по мосту. Дальше по мосту в комнату. В дальнем ее конце проход, двигаемся туда. Вам предстоит пройти по тоннелям и мостам изрядное расстояние, пока не увидите развилку. Если пойти прямо, то можно взять ultra half. Налево же проход к провалу. Туда.

По пещере идем направо. Входим в комнату. Проход в дальнем ее конце. Прежде чем туда идти, необходимо убить всех пещерных

Сержантские советы...

● Основной параметр, за которым надо следить, это уровень жизни. Максимально возможный уровень жизни составляет двести единиц. Пополнить его можно, беря кресты различных расцветок. Синий крест прибавляет к жизни десять единиц при условии, если у вас уровень меньше ста единиц. Черно-коричневые кресты прибавляют по две единицы здоровья, пока уровень вашей жизни не достигнет максимума. Красные кресты полностью возмещают недостаток жизненного уровня до ста единиц. Желтые кресты (ultra half) являются наиболее желанными. Они поднимают уровень жизни на сто единиц, в пределах максимума, конечно.



● Queen Embryos must die, однозначно. Пушкой их, ружьишком, убить, убить, убить, и конец игры все ближе.



Сержантские советы...

● Сражение. Blind one boss

По коридору проходите в зал. В зале озеро грязи, а посередине остров. Идите на него. Первым делом уничтожьте гигантских пиявок, которые лезут со всех сторон. Затем появятся щупальца из болота.



Перерубите их все. Опять полезут пиявки. После их уничтожения на потолке появится глаз, занимающий добрую часть этого самого потолка. Стрелять в него бесполезно, так как он закрывается до выстрела. По сторонам из отверстий будет стекать зеленая слизь, весьма вредная для здоровья. Стреляйте по источникам извержения слизи. После их уничтожения опять пришло время пиявок. Дальше уничтожьте щупальца, ползущие теперь уже с потолка. Это можно сделать, только находясь на острове. Затем остается сделать лишь пару контрольных выстрелов в открытый глаз.

червяков. Теперь в открывшийся проход. Выходим к пропасти. По карнизу идем направо, пока не увидим большой телепорт. Слева дверь, она открывается, если пристрелить пауков. Проходим в тоннель до пропасти. Теперь нужно прыгнуть через пропасть на каменную эстакаду. Движемся по эстакаде, а затем по тоннелю до развилки. Идем налево до открытой площадки. Тут берем ключ от пещеры (cave door key). Возвращаемся на развилку и направляемся прямо. В зале с каменными мостами, расположенными перекрестием, идем прямо, очищая его от нечисти. Выходим на открытое место и идем направо. В возвышение вставляем ключ от пещеры. Вступаем в открывшийся проход. Через комнаты попадаем к обрыву. Приближаемся к нему. С обрыва прыгаем на крутящееся колесо. Дальше еще по четырем таким же запрыгиваем в пещеру. По ней выходим к пропасти. Преодолеваем пропасть по поваленной колонне. Проходим дальше и оказываемся в светлой комнате. Посередине ее берем ключ от уровня номер шесть. Проходим дальше и попадаем к порталу. В него. Перед тем как войти в портал, проверьте, все ли миссии выполнены, так как часть одной из миссий здесь не описана. Если вы ее не выполнили, то для перехода дальше воспользуйтесь читом. Вам предложат защитить Energy Totem. Выполняем миссию и попадаем на Звездное распутье.

Уровень 5

Задание: уничтожить три Queen Embryos, уничтожить Master Computer, найти и защитить Energy Totem.

Идем по окружности, уничтожая все пушки, развешенные на балках. После их истребления открывается силовое поле, охраняющее телепорт посередине. По мостику заходим в телепорт. Выбираемся из телепорта. Перед вами длинный цилиндр, беспрерывно крутящийся и похожий на вентилятор. После уничтожения таких штуковин, снимаются защитные поля при входе в некоторые двери. Поэтому, увидев такие агрегаты, не жалейте патронов на их уничтожение. Поворачиваем налево, там еще одна такая штука. С ней поступаем соответственно. Возвращаемся к телепорту, проходим мимо него и в дверь. В комнате за ней справа увидите плоский камень. Запрыгивайте на него, он поднимет вас вверх до прохода дальше. Сойдите с него в пещеру, которая выведет вас в комнату с колонной и четырьмя летающими камнями по углам. В комнате идем направо, где имеется кнопка. Жмем ее и выходим. Летающие камни группируются вокруг колонны. Запрыгиваем по ним на колонну и берем ключ от шестого уровня. Прыгаем вниз и продолжаем путь по тоннелю. Тоннель приведет к телепорту. В него.

Идем прямо по тоннелю. На развилке поворачиваем налево. Проход направо защищен силовым полем. Выходим к обрыву. Вдоль обрыва идем налево до упора. Прыгаем в обрыв на площадку, которую еле видно. Слева будет еще одна площадка. Разворачиваемся и прыгаем на нее. На этой площадке направляемся прямо и прыгаем к проходу в тоннель. Дверь в проходе откроется после того, как вы уничтожите монстра сзади. Проходим в дверь и идем до развилки. Открываем дверь, расположенную прямо. За ней комната с вентилятором. Уничтожаем его и покидаем комнату. Поворачиваем налево и подходим к большой колонне, в которой по аналогии с лифтом



● Очистка реки Душ от отходов плохих автоматических заводов — занятие, безусловно, крайне благородное и полезное для окружающей среды. К созданию шестой миссии явно приложили руку гринписовцы.





CHEATS

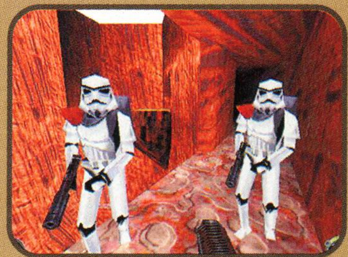
Tom Clancy's SSN



Клавиша **«B»** активизирует режим введения сообщений, где первоначально надо набрать **CISCO SEZ** и нажать **[Enter]**. Теперь после нажатия **«B»** вы можете вводить разные коды. А вот и они:

BE MY BUDDY — превращает корабль или подводную лодку, на которую наведен прицел, в союзника;
FLIP HER — разворачивает вашу подводную лодку;
ZEPPLIN — ваша подлодка летает как дирижабль;
DROP ANCHOR — резкая остановка;
HEAL ME — ликвидация всех повреждений вашей лодки.

Jedy Knight: Dark Forces 2



Нажмите «T» и введите код:
thereisnotry — пропуск уровня и переход на следующий;
whiteflag * — выключить AI (0/1);
deeznuts — перейти на следующий уровень;
eriamjh — летать;
jediwannabe * — полная неуязвимость 0/1;
red5 — все оружие;
wamprat — все остальные вещи;
yodajammies — мана;
imayoda — повелитель света;
sithlord — повелитель тьмы;
5858lvr — показать всю карту;
slowmo * — замедлить движения (0/1);
pinotnoir * — начать уровень сначала с текущим оружием (0/1);

* — означает, что последним символом в чите должны стоять 0 или 1. 1 включает данный режим, 0 — выключает.

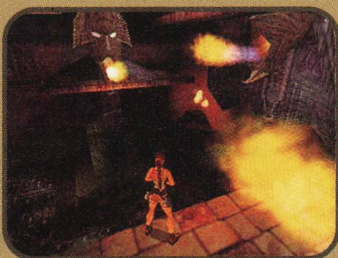
CHEATS

Test Drive 5



Войдите в меню **OPTIONS** и наберите следующее:
cup of choice — доступны все виды кубковых гонок;
that takes me back — доступен режим backwards;
i have the key — доступны все машины и трассы;
Обратите внимание: везде где в читах стоят пробелы, нужно нажимать клавишу «пробел».

Tomb Rider 3



Чтобы пропустить уровень и перейти на следующий, проделайте следующее:
Возьмите пистолет,
Сделайте один шаг назад,
И еще один вперед,
Присядьте и снова встаньте,
Не паникуйте,
Повернитесь 3 раза вокруг своей оси,
Прыгните вперед.

Чтобы были доступны все виды оружия, проделайте эту последовательность действий еще раз, только теперь прыгайте назад, а не вперед.

Tonic Trouble



SUPERED — большой и сильный герой;
MODEFLY — просто летать;
FULLLIFE — без комментариев (вообще-то восстанавливается жизнь);
ALLPOWERS — хороший чит, обязательно его попробуйте.

двигается площадка. Запрыгиваем на нее и поднимаемся вверх. Проходим по тоннелю две комнаты с колоннами. Во второй идем в дальний ее конец. Там находится кнопка, которую необходимо нажать. По летающему камню поднимаемся наверх. С камня прыгаем на площадку. На площадке нажимаем еще одну кнопку, активизируя тем самым второй летающий камень. Запрыгиваем на этот камень и поднимаемся наверх. С камня прыгаем на колонну и идем прямо. По камушкам перепрыгиваем к тоннелю. По проходу идем до упора и падаем вниз. Продолжаем путь до перекрестка. На нем поворачиваем налево и проходим к телепорту. Входим в телепорт.

Выходите и по коридору следуйте в большое помещение. В строении, находящемся посреди этого помещения, есть четыре комнаты. В каждой из них по кнопке. Нажимаем все четыре и выходим. Дальше идите в противоположную сторону от того места, откуда вы зашли в помещение. Залезайте наверх по камню. Дальше идите по тоннелю до того места, где увидите большой и малый телепорт. Следуйте в малый.



Идите к обрыву. Вдоль обрыва направо до упора. Там прыгайте на площадку в пропасти. Впереди и немного слева еще одна площадка. Прыгайте на нее. Идите с нее в тоннель, который приведет в зал. Здесь проход налево приведет к сооружению, похожему на вентилятор, которое надо уничтожить. Проход направо приведет к неактивизированному большому телепорту. Поворачиваем налево и проходим дальше. Приближаемся к лифту в виде колонны. Запрыгиваем в него и поднимаемся наверх. Дальше двигаемся по тоннелю и прыгаем вниз. Налево ключ от уровня шесть, который необходимо взять. Идем прямо к телепорту и в него.

Выходим по тоннелю к пропасти. Слева от вас будет дверь, ведущая к большому телепорту, в котором можно получить знак



растения. Но проход туда пока закрыт силовым полем. Вернитесь к проходу позже. Прыгаем прямо и немного левей на площадку на другой стороне пропасти. Проникаем в проход и выбираемся к еще одной пропасти. Идем налево, там кнопка, активизирующая летающий камень. Жмем кнопку и прыгаем на камушек. Летим по нему в колонну. В ней прямо, прыгаем



через пропасть на площадку. Входим в комнату, в ней кнопка. Нажимаем ее и возвращаемся в колонну. Идем налево, прыгая по камню, и заходим в огромный зал. В противоположном конце зала колонна с кнопкой, которую необходимо нажать. Возвращаемся в колонну и идем прямо, по перемещающемуся камню. Заходим в тоннель. На первом перекрестке в тоннеле поворот направо. Туда пока не надо. Прошибаем стену слева и проходим туда. Поднимаемся на лифте в колонне. По длинному коридору идем до пропасти. Перескакиваем по камню на колонну, а потом налево по летающим камушкам. С последнего прыгаем в комнату. В ней замок от большого телепорта. Активизируем телепорт и возвращаемся по камушкам на колонну. Идем по ней прямо и прыгаем вниз на следующую площадку. Таким образом продвигаемся до площадки, на которой находится орлиное перо. Берем его и прыгаем на площадку к проходу. Движемся по тоннелю и на развилке прямо в телепорт.

Из телепорта прямо по тоннелю в зал с колоннами. Идем в противоположный ее конец. Проникаем в проход, за которым новый зал. Здесь нужно пройти на северную сторону. В строении посередине находится кнопка. Нажимаем ее, открывается дверь сзади. За ней большой телепорт. Ступайте к двери на востоке, за которой пропасть. Идем к пропасти и прыгаем вниз в воду. Плывем направо, снова направо. Погружаемся напротив колонны. В стене проход. По подводному тоннелю проникаем в комнату. В ней установка, схожая с вентилятором, который нужно уничтожить. Тем же путем возвращаемся назад. Влезаем на затопленную площадку. На ней запрыгиваем на летающий камень и поднимаемся наверх. Пробираемся через тоннель в зал. Идем направо и входим в дверь. На ней снялось защитное поле. За дверью тоннель, который приведет к лифту. На лифте поднимаемся наверх. Идем по длинному коридору, ведущему к пропасти. Прыгаем вниз. На площадке располагается большое количество устройств, похожих на вентиляторы. Уничтожаем большинство из них. Остальные взорвутся сами. Идем по площадке на северную сторону. Запрыгиваем на летающий камень, поднимающий вас наверх. Направляемся в зал и заходим в первую дверь на востоке. Перелетаем по камню к тоннелю. Идем прямо до второго поворота налево. Поворачиваем и по камушкам попадаем в коридор. Там перекресток. Поворачиваем направо в длинную комнату с колоннами. Посередине слева вход в комнату, где находится ключ на шестой уровень. Берем ключ и возвращаемся на перекресток, где идем направо. По длинному коридору попадаем в телепорт.

По длинному коридору двигаемся вперед. В зале идем в дальний конец и слева залезаем наверх по сетке. Поворачиваем направо. В комнате залезаем наверх справа и по мостику к телепорту. Заходим в него.

Выходим в зал и направляемся в его дальний конец, проникаем



в проход, который приводит нас к строению. Обходим его справа, по пути уничтожая встречающиеся яйца. Справа будет проход дальше, но прежде чем туда зайти, продолжайте путь прямо до прохода слева в строение. Там висит личинка королевы (Queen Embryon). Уничтожьте ее. Причем когда она упадет на пол, продолжайте стрелять. Покидаем строение и идем в ранее примеченный проход. Идем по залу в противоположную сторону. Там проход в телепорт.

Из телепорта — к пропасти. Прыгаем вниз и идем налево. По сетке залезаем наверх. По тоннелю выходим на мост. На первом перекрестке направо большой телепорт. Если же пойти налево, то там встретится дверь, внешне похожая на щит. Дверь вышибается изрядным количеством выстрелов. За дверью телепорт, который приведет в зал. Обойдите строение, расстреливая яйца, которые преграждают дорогу. Там найдется проход в другой зал, в котором будет еще одна личинка королевы. Уничтожаем ее и возвращаемся к перекрестку у моста. Теперь идем налево. На втором перекрестке проходим прямо. Через тоннель направляемся к обрыву и прыгаем вниз.

Для того чтобы взять ключ номер пять, погружайтесь и плывите налево в подводный тоннель. Через него вы выйдите к телепорту. Он перенесет вас к пропасти, через которую будет перекинут мост, если у вас есть Знак глаза.

За мостом вы найдете ключ номер пять.

Если этот знак у вас отсутствует, то продолжайте проходить уровень таким образом: по воде плывите до площадки, забирайтесь на нее и двигайтесь по тоннелю в зал. Там прямо, огибая бассейн с лавой слева, направляйтесь к пропасти. Около моста за деревом найдется взрывчатка. Ступайте по мосту до портала, справа от него идите по другому мосту. Там тоже будет взрывчатка.



От моста поворачиваем направо и проходим до бассейна с водой, на дне которого находится телепорт. Возле бассейна находим третий взрыв- пакет. Прыгаем в бассейн.

Выходим из телепорта и движемся по мосту. На нем должна находиться четвертая взрывчатка. За мостом еще один телепорт.

Из телепорта в зал. В его дальнем конце проход к обрыву, под которым озеро лавы. Подходим к краю и прыгаем на площадку. Дальше по таким же площадкам запрыгиваем на поверхность. Впереди будет кнопка, которую надо нажать. От кнопки идем направо. По летающему камню поднимаемся вверх, проходим и прыгаем вниз в зал с водой. По сетке залезаем наверх и проходим в зал, где находится зародыш королевы. Уничтожаем его и той же дорогой возвращаемся назад к подводному телепорту. От него идем к бассейну, откуда пришли. Прыгаем в воду и плывем налево, где по сетке залезаем на стену. Там телепорт, заходим в него.

Из телепорта идем по мостикам к центральному компьютеру. На четыре колонны, расположенные вокруг него, крепим имеющуюся взрывчатку и быстро сваливаем.

Уровень 6

Задание: уничтожить три automated assembly plants, очистить River of Souls.

Что ж, снова в бой. Опять придется расчистить местность от тварей, покусившихся на баланс сил во вселенной. Но это последний уровень. Предстоит уничтожить логовище врагов. Вперед.

Из портала идите вперед. В большом зале увидите ключ номер шесть, свободно парящий в пространстве. Взять его не представляется возможным. Он надежно защищен силовым полем, которое необходимо отключить.

Среди множества дверей, находящихся в этом зале, открыта только одна. Она слева от вас. Бежим в нее. Тоннель приводит к перекрестку. На нем поворачиваем направо. На следующем тоже направо. По пути встречается много дверей, открыть которые не представляется возможным. Эти двери откроются позже, когда пройдете изрядное расстояние. Путь, в конце концов, приведет вас обратно. С другой стороны дверей. Тоннель выведет вас к телепорту. Сразу телепортироваться не удастся. Слева будет находиться рычажок, поворачиваемый вокруг своей оси. Он находится под красным колпачком, похожим на кнопку. В дальнейшем для простоты повествова-

Сержантские советы...

• Сражение. Queen boss

Гигантские клопы из-за своей навязчивости достойны только смерти. После их уничтожения появляется сама королева. Бейте ее преимущественно в живот. После нанесения достаточного урона она сменит свою тактику ведения боя. Ползая на четвереньках, поднимает, судя по всему, свои воспроизводительные органы. Из них пускает ядовитые зеленые пузыри. Стреляйте в этот орган. Лучше всего — из огнемета. После уничтожения этого достоинства у королевы опять меняется тактика. Она бегает по кругу, стреляя лазером. Стреляйте королеве в голову, так как это на данный момент единственное уязвимое место. После ее падения не забудьте сделать пару выстрелов в кишку, свисающую с потолка.

CHEATS

SiN



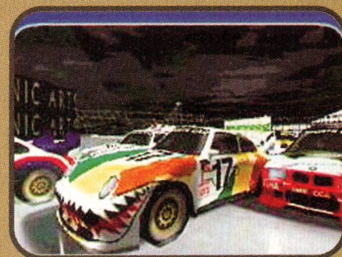
Нажмите тильду (~), как в Quake или Quake II, после чего введите следующие коды:

/health 999 — здоровье увеличивается до 999;
/wuss — все оружие;
/superfuzz — режим бога;
/nocollision — возможность проходить сквозь стены;
/wallflower — нет прицела.

А чтобы получить разные виды оружия, наберите «**/spawn <название оружия>**». В качестве <названия оружия> могут выступить следующие словечки:

magnum
shotgun
assaultrifle
rocketlauncher
sniperrifle
heligun

Sports Car GT



В главном меню наберите «ise-cheeseman», чтобы активизировать режим введения кодов. После этого можете спокойно набирать следующие читы:

isi-plague — лига GT3;
isi-tbone — доступны все трассы и машины;
isi-aardvark — просто попробуйте этот чит;
isi-corsica — восстановление машины;
isi-delicate — режим «KittyCat».

CHEATS

Commandos: Behind the enemy lines



Во время игры наберите строку «**1982GONZO**». После этого станут доступны следующие коды:
SHIFT+X — телепорация;
CTRL+I — невидимость;
CTRL+SHIFT+N — закончить миссию.
Если вы хотите заняться какой-либо миссией, не выполняя предыдущие, то вот пароли:
Mission 2: 4JJXB
Mission 3: ZDD1T
Mission 4: RFF1J
Mission 5: K4TCG
Mission 6: MIR4M
Mission 7: 7QVJV
Mission 8: K99XC
Mission 9: AAAX1
Mission 10: JSGPW
Mission 11: CMODD
Mission 12: JGHD3
Mission 13: PUUWW
Mission 14: WT348
Mission 15: 139PO
Mission 16: L9IPV
Mission 17: 5LIMV
Mission 18: YJOJG
Mission 19: YFCWJ
Mission 20: GDKWT

Die by The Sword



Во время игры, удерживая F1, введите:
PEACE — убить всех врагов;
GOLRG — ваш персонаж вырастет;
BTINYN — ваш персонаж станет слабым;
MUKO — бессмертие;
DEDLY — смертельное оружие.

ния будем называть его кнопкой. Итак, жмем кнопку и идем в телепорт.

Выходим из телепорта и по тоннелю продвигаемся вперед. На перекрестках поворачиваем в следующих направлениях: прямо, налево, прямо. В зале подняться вверх довольно просто, посередине

Сержантские советы...

● Перемещаться внутри уровня можно с помощью телепорта. Телепорты можно условно разделить на три вида. Первый — малый телепорт или просто телепорт. Представляет собой светящийся цилиндр, обложенный с четырех сторон конусами. Применяется для перемещения по уровню. Второй — большой телепорт. Представляет собой пирамидальное возвышение с одним входом в мерцающий цилиндр. Применяется для перемещения на космическую базу, откуда вы начинаете свой нелегкий путь. На космической базе можно пополнить запасы здоровья, взять боеприпасов, а также записаться. Возврат с космической базы приведет в тот же большой телепорт. Третий вид телепортов — это большие телепорты, которые необходимо активизировать. Активизируются они с помощью специальных замков, расположение которых неупорядоченно. Выглядит сие чудо техники, как пирамидальное сооружение с четырьмя входами. Используется для входа к алтарю, где можно поменять орлиное перо на один из знаков, а также для входа на небольшие площадки-арены, где с боем предлагается добыть nuke weapon. Возвращение происходит в этот же телепорт.

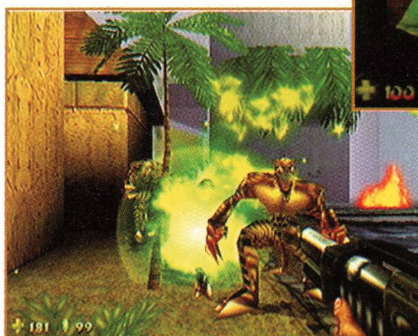
в пол вмонтирован мощный вентилятор. Запрыгиваем на него. Восходящий поток воздуха поднимет вас к краю. Прыгайте вперед. Очутившись на твердой земле, поворачивайте направо в тоннель.
На перекрестке в тоннеле поворачивайте налево. Таким образом вы окажетесь перед сооружением неизвестного назначения. Справа от выхода на пульте управления необходимо взять два голубых кристалла (ion capacitor). Идите в другой конец комнаты и по лестнице забирайтесь наверх. Ступайте в сторону выхода, но уже по верху. Там прыгаем на площадку, которая поднимет вас еще выше. По ней идем вперед в один из двух проходов, в какой, не имеет значения. Напротив двери встретится красная кнопка. Нажимаем ее и проходим в тоннель через открывшуюся дверь. На перекрестке прямо большой телепорт. Идите направо.





● Примагену-боссу надо стрелять в башку до появления в ней соответствующего отверстия, обозначающего конец игры.

На следующем перекрестке поверните направо. Дорога выведет вас к пропасти. В ней горят красные лазеры. Если вы упадете в нее, то долететь до дна не сможете, так как этому помешают лазеры, которые превратят вас в жаркое.
На другой стороне вход в тоннель. Перепрыгиваем пропасть и идем до перекрестка. Слева увидите красную кнопку. Нажмите ее, и выдвинется мостик. На этом мостике можно взять еще один неон. Продолжайте путь прямо до второго поворота. На нем идите налево. Тут будет генератор энергии (power generator), немного похожий на Эйфелеву башню. С каждой из четырех ее сторон будет ниша.
В эти ниши необходимо вставить ионы. Если вы еще не владеете таким количеством



ионов, то, найдя их, надо будет вернуться и вставить недостающие. Всего на шестом уровне четыре таких генератора. Каждый надо активизировать. Это одна из миссий уровня.

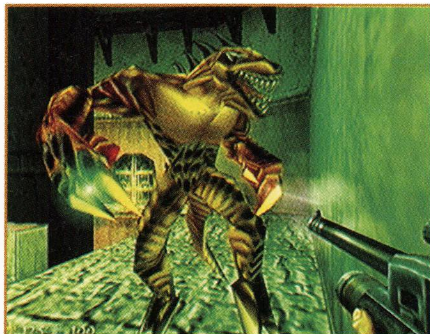
Возвращайтесь к перекрестку и поворачивайте налево. Там найдется еще один телепорт. Идите в него, предварительно нажав на кнопку слева.

Из телепорта прямо мимо поворота. Нажимаем красную кнопку и возвращаемся к перекрестку. Поворачиваем направо. На следующих перекрестках поворачиваем только направо, пока не выйдем к началу уровня. Выйдя из двери, поворачиваем налево и мимо силового поля, с заключенным в нем ключом, проходим во вновь от-



крывшуюся дверь. Далее по тоннелю идите до телепорта, соблюдая следующую последовательность поворотов на перекрестках: направо, налево. Активизируйте телепорт нажатием на кнопку и устремляйтесь в него.

Из телепорта идем прямо. Выйдя из тоннеля, прыгайте вниз. Слева от вас будет вентилятор. Поднимаемся вверх на площадку. С нее прыгайте на узкий мостик. По мостику добирайтесь до красной кнопки и как можно быстрее прыгайте вниз и опять на вентилятор. Если вы оказались ловки в уп-



равлении и сделали эти действия достаточно быстро, с площадки прыгайте на движущуюся платформу, которая доставит вас на другой край. Если же не успели, то все действия придется повторить заново. С платформы идите к красной кнопке. Нажмите на нее, откроется дверь по соседству. Идите в нее. На первом повороте — направо, на втором — налево. Этот путь приведет вас к комнате.

Сержантские советы...

- Двери на уровнях открываются, как правило, с помощью рычагов, кнопок, взрывов, убийств монстров или при инициализации их с помощью замков, для которых необходимо разыскивать ключи.
- Добрая половина противников, убитых ранее, при прохождении телепорта или при загрузке записанной игры вновь оживает, поэтому повторное прохождение уровня тоже является сложной задачей.

По полу горят уже знакомые смертоносные лазеры. В пол вмонтированы вентиляторы. Причем половина из них находится в нерабочем состоянии. Передвигайтесь по потокам воздуха, которые создаются рабочими вентиляторами, в другой конец комнаты. Там с площадки прыгайте к кнопке. Берите ион и нажимайте кнопку. Кнопка откроет дверь, за которой проход дальше. Обратный путь из комнаты лежит по тем же работающим вентиляторам. Выходите из комнаты и идите в открывшуюся дверь. На перекрестке идите направо и устремляйтесь в большую трубу. Это, вероятней всего, вентиляционная система. По трубам проходят потоки воздуха. По потоку перемещаться довольно просто, а вот против течения очень сложно. Передвижение получается довольно медленное.

Труба приведет вас к вертикальной вентиляционной шахте. Прыгайте в нее и опускайтесь вниз. Если же подняться наверх, то вы попадете к большому телепорту. Опустившись вниз, идите к выходу из вентиляционной трубы в тоннель, который приведет вас к пропасти. Слева от вас будет мостик. Прыгайте на него и идите к красной кнопке. Нажав на нее, ждите платформу, которая доставит вас наверх. Дальше прыгайте в вентиляционную трубу. Поток воздуха доставит вас к шахте. Прыгайте в нее, разворачивайтесь на сто восемьдесят градусов и идите против потока воздуха. В конце вентиляционной трубы берите ион и возвращайтесь назад к месту падения. Идите прямо. На стыках нескольких труб ведите себя следующим образом: налево, направо, направо. Идите направо до моста, под которым красные лазеры. С мостика прыгайте в проход. Поднимайтесь на восходящих потоках воздуха. Выходите к обрыву. Нажимайте кнопку напротив двери слева и проходите в открывшуюся дверь до перекрестка. Дорога прямо к телепорту. Перед телепортом поворот направо к обрыву. Туда имеет смысл идти, если у вас есть Знак глаза. Если же он у вас есть, то мостик, перекинутый через пропасть, приведет вас к кнопке отключения генератора силового поля (force field generator), который держит в неприкосновенности ключ номер шесть. Идите в телепорт, предварительно нажав кнопку слева.

Из телепорта идем до перекрестка. Поворачиваем налево. Доходим до красной кнопки и жмем ее. Быстро возвращаемся к перекрестку, поворачиваем налево, на следующем перекрестке поворачиваем направо и входим в открытую дверь. Поднимаемся на летающей площадке наверх. Идем на центральный пульт управления. Жмем красную кнопку и без промедления бежим к двери, находящейся справа от кнопки. Дверь расположена за пропастью, если вы не успели прыгнуть в открывшуюся дверь, то падение вниз неизбежно. В прыжке вы берете еще один ион. В комнате на центральном пульте управления две кнопки, открывающие соответственно левую и правую дверь. За правой дверью таится энергетический генератор. В него необходимо вставить четыре иона для активизации. За левой дверью находится телепорт, ведущий дальше. Он активизируется, как и раньше, нажатием кнопки слева.

Из телепорта идем до перекрестка, на котором поворачиваем налево. На пульте управления нажимайте кнопку и прыгайте вниз. Опять приходим к началу уровня. Ваш путь лежит по залу в открытую дверь напротив. Проходим по тоннелю до перекрестка. Слева будет кнопка. Нажимаем ее и направляемся в телепорт прямо. Перед телепортацией нажимаем кнопку слева.

Выходим из телепорта и продолжаем путь. На перекрестках сначала направо, а потом прямо. Выходим в зал. По нему налево и по ступенькам вперед. Перебираемся по мостику на другую сторону. Запрыгивайте на летающую площадку, которая поднимет вас наверх. На пульте управления кнопка, а напротив нее ион. Нажимаем кнопку и прыгаем на горизонтально перемещающуюся площадку. С нее прыгаем и берем ион. Возвращаемся к пульту управления и опять запрыгиваем на движущуюся площадку. На ней перемещаемся направо, а с нее на твердую землю. Проход дальше расположен под лестницей. По ко-





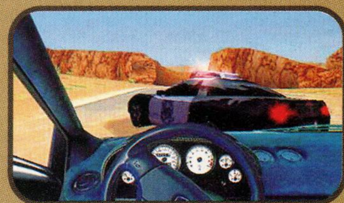
CHEATS

Final Fantasy VII



Как получить бесконечные деньги:
В первом городе (в том, что зовется Mancharia) идите в верхний правый угол дома и нажмите клавишу «**X**», когда будете стоять перед часами. Вы получите пластиковую карточку. После того, как вы ее полностью используете, вернитесь к часам и снова нажмите клавишу «**X**». Это даст вам карточку как бы без денег на ней. Но на самом деле это бесконечные деньги!

The Need For Speed 3



Rushhour — езда в час пик;
Gofast — быстрая машина в режиме single race.
Выбор машины:
Go01 — Mazda Miata;
Go02 — Toyota Landcruiser;
Go04 — BMW 5 Series;
Go07 — Jeep Cherokee;
Go11 — Range Rover;
Go12 — School bus;
Go15 — Volvo Station Wagon;
Go17 — полицейский Crown Victoria;
Go18 — полицейский Mitsubishi Eclipse.

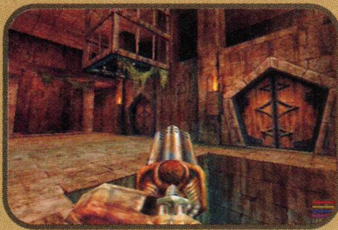
Deathtrap Dungeon



Для того чтобы открыть доступ на все уровни:
1. Найдите в директории **Dungeon\Asylum** файл **config.dat**.
2. Найдите в этом файле строку **PROGRESS**.
3. Измените эту строку на **PROGRESS 1023.**
После этого будут включены все уровни в меню single player game.
Во время игры можете воспользоваться следующими кодами:
ELVIS — восполнить здоровье.

CHEATS

Unreal



Режим обмана включается нажатием клавиши «~» (тильда).
Коды:
allammo — 999 патронов ко всем орудиям;
fly — позволяет летать;
ghost — прохождение сквозь стены;
walk — отменить коды fly и ghost;
playersOnly — остановить время (для того чтобы отключить, надо ввести код еще один раз);
open mapname — переход на любой уровень (здесь «mapname» — название уровня, например, OPEN DIG);
summon itemname — добавить предмет (**itemname** — название любого предмета);
behindview 1 — включить вид, как в Tomb Raider;
behindview 0 — выключить вид;
god — режим бессмертия.

X-Com: Interceptor



Для ввода кодов нажмите **CTRL-E**. После двойного гудка можно вводить пароли:
battlecheat — включить режим обмана;
canttouchthis — непобедимость;
fillerup — неограниченная дальность полета;
knowitall — закончить все ведущиеся исследования;
quickbase — закончить строительство всех баз;
payday — деньги.

ридору идем до закрытой двери. В нее необходимо войти. Для этого идем прямо. По пути нажимаем три кнопки, находящиеся в коридоре от вас слева. Добегаем до перекрестка и входим в эту дверь, которая уже располагается от вас справа. На перекрестке поворачиваем направо. В тупиковой комнате берем ион. Чтобы теперь выйти отсюда, нажмите кнопу и идите в дверь налево. Дальше следуйте направо в еще одну дверь. Проходим по тоннелю до вентиляционной трубы слева и в нее. Если же пройти прямо, то вы попадете



к большому телепорту. По вентиляционной шахте на развилке направо к шахте. В шахте поднимайтесь наверх. Наверху направо. Вас вынесет на развилку с мостиком. На ней идите прямо до шахты, по которой опускайтесь вниз. Дальше идите до следующей шахты и поднимайтесь наверх. Там дойдите до развилки с мостиком, расположенным поперек вашего пути следования. Осторожно перепрыгивайте по нему на другую сторону и выходите в тоннель. По нему на перекрестке поворачивайте налево. Эта дорога приведет вас к телепорту. Активизируйте его нажатием на кнопку слева и входите.

Тоннель от телепорта приведет вас к перекрестку, на котором поворачивайте направо. Идите по коридору, пока справа не увидите проход к пропасти. Через нее можно перебраться, используя знак молнии. На другой ее стороне кнопка, отключающая генератор силового поля. Возвращайтесь назад и на перекрестке направо. Тоннель приведет вас в зал. В противоположной его стороне два лестничных подъема. Идите между ними. Нажимайте кнопку, разворачивайтесь и бегите на левый от вас подъем. За дверью на пульте управления кнопка. Жмите ее и бегите в открывшуюся дверь. Спустившись по лестнице, бегите направо на другой подъем. По подъему вбегайте в комнату. В комнате берите ион и нажимайте на кнопку, расположенную на пульте управления. Выходите из комнаты и бегите налево между лестничными подъемами в открывшуюся дверь. В новой комнате берите еще один ион и нажимайте на очередную кнопку. Откроется дверь посередине зала. Идем в дверь по коридору до перекрестка. Нажимаем на перекрестке кнопку и от нее бежим в дверь налево. За этой дверью генератор энергии. Ионы вставляем в него, передвигаясь по мостикам. Вставив ионы, возвращаемся к перекрестку и идем прямо. Там телепорт. Жмем на кнопку слева и в него.

Из телепорта в коридор. На перекрестке направо. На пульте управления жмем кнопку и прыгаем вниз. Вы опять оказались в начале уровня. Идите в дверь, в которую вы еще не входили. По тоннелю вы попадете в зал. По любому из проходов идите дальше. Около пульта управления берите ион и нажимайте две кнопки. Далее по лестнице к телепорту. Включаем его, как всегда.

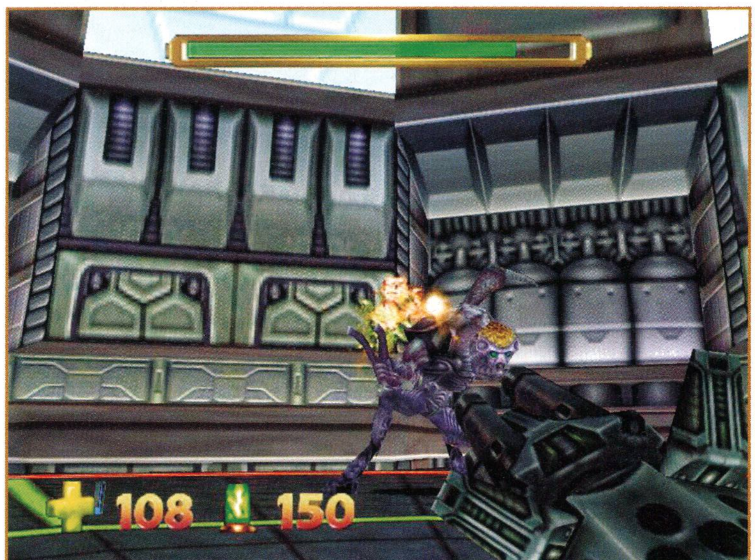


Выйдя из телепорта, попадаем в зал. Наверху в прозрачных емкостях клоны. Продолжайте идти прямо. После окончания коридора слева кнопка, которая открывает дверь справа. Нажимайте на кнопку и идите в открывшуюся дверь. В проходе нажимайте кнопку и ступайте дальше через две открытые двери. После второй нажмите кнопку справа и продолжайте путь. На летающей платформе поднимайтесь наверх. Слева будет кнопка. Жмите и проходите вперед по движущейся площадке на другую сторону обрыва. Там, справа, гудящее сооружение, это не что иное, как сердце агрегата по производству клонов (automated assembly plant). В игре не сказано, сколько их всего надо уничтожить. На самом деле, три штуки. Взломайте двери и взорвите содержимое. За этим сооружением найдется замок активизации большого телепорта. Активизируйте его и продолжайте путь от этого «заводика», взяв предварительно ион. Проходите в дверь, кнопка ее разблокировки рядом. По коридору приходим к перекрестку. Налево только что активизированный большой телепорт, где можно получить Знак глаза. Туда имеет смысл идти, если у вас есть орлиное перо, которое можно найти позже. Идем в телепорт прямо для перемещения дальше. Пресловутая кнопка его активизации на своем месте.

Идем до перекрестка, поворачиваем направо и входим в зал.

Сержантские советы...

• Если вас по дороге убили, и вы попали в ловушку или, например, свалились в пропасть, то воскрешение произойдет в месте прохождения телепорта. Начальное число жизней три, а максимальное десять. Жизни получаются в результате сбора жизненных элементов, которые представляют собой ромбовидные пластины красного и желтого цвета. При сборе их в количестве ста штук вам прибавляется жизнь. Желтый жизненный элемент прибавляет одно очко, а красный — десять.



В комнате слева пульт управления компьютером сборочного завода. Входим в него, берем ион и разносим этот пульт вдребезги, второй automated assembly plant уничтожен. За пультом управления находится орлиное перо. Его надо взять и вернуться к большому активизированному телепорту. После того как вы вернулись к пульту управления компьютера, выходите из комнаты и на перекрестке идите налево. Дальше увидите открытую



дверь справа. Спускайтесь вниз. На двух колоннах забирайте голубые кристаллы лазера (blue laser crystal). Поднимайтесь наверх и поворачивайте направо. На следующем перекрестке идите в телепорт, активизируемый кнопкой слева.

Из него до перекрестка. Проход направо к еще одному пока неактивизированному телепорту. Идите прямо. На следующем перекрестке перед собой увидите проход, закрытый красными лазерами. Направо проход в телепорт, ведущий дальше. Поворачивайте налево и проходите к двери. По пути нажмите кнопку. За дверью из колонн вынимайте голубые кристаллы лазера. Возвращайтесь к закрываемому лазерами проходу. В колоннах, из которых идут лазерные лучи, поменяйте красные кристаллы на голубые. Цвет лазера изменится. Теперь можно пройти в проход. Сразу же слева будет замок активизации большого телепорта. Продолжайте путь вперед, активизировав большой телепорт. Вы выйдите к генератору энергии. Вставьте в него четыре иона. В колоннах лазерных щитов



красного цвета поменяйте лазерные кристаллы. Перебирайтесь на другой конец от входа и ныряйте в бассейн. По подводному тоннелю вы приплывете к кнопке отключения генератора силового поля. Нажав ее, возвращайтесь к проходу, перегороженному синим лазерным щитом. Поворачивайте направо и идите на сборочный завод. Вставьте в колонны лазерные кристаллы красного цвета. Таким образом сборочный завод будет уничтожен. Возвращайтесь к перекрестку. Прежде чем идти к телепорту (прямо), кото-



рый выведет вас дальше, идите в большой активизированный телепорт (направо). За ним действуйте таким образом. Проходите в зал. Слева и справа комнаты, в которых надо крутануть водопроводные краны. Открывается дверь прямо. В нее. В следующем зале слева и справа лифты, которые приведут вас к таким же кранам. Крутим их и идем прямо, в следующий зал. Здесь слева и справа проходы в комнаты, где надо проделать ту же процедуру, что и в предыдущих залах. Направляемся вперед и берем nuke weapon. Дальше прямо, в телепорт.



Выйдя из телепорта, возвращаемся на перекресток с лазерной решеткой и поворачиваем направо в телепорт, который заранее активизируем.

Из телепорта идем в тоннель, причем на перекрестках два раза поворачиваем налево. Проходим в зал с колоннами и входим в уже, слава богу, активизированный телепорт.

Выйдя из телепорта, доходим до перекрестка и идем прямо. Нажимаем кнопку на пульте управления и прыгаем вниз. Если вы отключили все генераторы силового поля, то берите ключ номер шесть и идите в портал, который находится напротив того, из которого вы пришли на шестой уровень. Если вы запутались в них, то вам в тот проход, перед которым находится стена.

Сержантские советы...

• Сражение. Mother boss

Убить этого монстра довольно трудно. Несмотря на свои колоссальные размеры и кажущуюся неуклюжесть, эта тварь довольно проворна. Удары щупалец можно легко избежать, подпрыгивая на месте. Стрелять надо только в руки, тем самым обрубая отростки. Когда вроде бы все отростки расчленены, у «мамашки» найдется еще пара, с помощью которых она будет карабкаться вверх и скидывать оттуда огромные камни. Лучше под них не попадать. Однако она своим дыханием притягивает, как пылесосом, к себе, под камни. Этому надо постоянно сопротивляться. Стрелять нужно все в те же обрубки рук, дабы прекратить опасный камнепад. После уничтожения новых отростков у нее окажутся еще и паучьи ноги. Здесь надо держаться от нее как можно дальше, стреляя при этом в голову.

• Сражение. Primagen boss

Что ж, осталось вытерпеть последний и самый трудный бой в игре. Бой начнется испытанием бомбами. Держитесь от центра подальше, но при этом не подходите к стене, так как площадка ограничена и у стены пропасть. Затем вылетят твари, которых всех необходимо уничтожить. И только после этого Primagen boss вылезет из-за силового поля. Уязвимые места у него — это четыре усика или рога, кому как нравится, растущих за головой. Стреляйте в них. После устранения одного из них стреляйте в голову. Так поступайте с каждым рогом. Особенно удобно в них стрелять, когда тварь перелетает вам за спину и еще не успела развернуться к вам лицом. Пообломав рога противнику, можно заняться пополнением магазинов, так как он опять залезает за защитный силовой экран и высылает к вам на расправу братьев своих меньших. После их уничтожения он опять берется за дело собственноручно. Теперь уязвимые точки на его теле — это большая и малая левая клешня. После и их расчленения он позорно скрывается бегством, на время, конечно. Третье явление Primagen boss осуществляется только после уничтожения летающих насекомых. Теперь он пытается столкнуть вас в пропасть, поэтому держитесь ближе к центру площадки. Уязвимая точка — голова. Стреляйте в голову до появления в ней дырки внушительных размеров.

CHEATS

Deer Hunter



Введите следующие коды на экране-карте:
dhbambi — этот код показывает, где всегда олень;
dhdoeinheat — пригон к вам оленей;
dhstealth — олень не может видеть вас;
dhbuckdown — олень не будет убегать, если вы промажете.

Redneck Rampage Rides Again



Перед кодом введите RD. Коды:
hounddog — режим бога;
all — получить все (оружие, боеприпасы, предметы, ключи);
meadow$## — перейти на эпизод $, уровень ##;
yerat — показ местоположения;
view — режим просмотра;
unlock — открыть все двери;
items — получить все предметы;
rate — показать скорость смены кадров;
skill# — уровень сложности #;
teachers — режим учителя (указывает правильную дорогу);
showmap — открыть всю карту;
elvis — еще режим бога;
guns — получить все оружие;
inventory — получить все предметы;
keys — получить все ключи;
debug — режим отладки;
joseph — получить мотоцикл;
mrbill — членовредительство (для мазохистов);
rhett — быстрая смерть (для всех, кроме мазохистов);
aaron — режим мухомора;
nocheat — выключить все читы;
woleslagle — пьяный режим;
mikael — получить все предметы;
greg — получить лодку;
donut — еще получить лодку;
kfc — куриный режим.

Николай Барышников

ТОТ НЕВЕДОМЫЙ МИР...

Eye of the Beholder — undead!

ВПОЛНЕ СЕРЬЕЗНОЕ ОТСТУПЛЕ НИЕ

Когда человек впервые (детские мечты стать самым-самым хоккеисто-космонавто-чемпионом не в счет) серьезно задумывается о смысле жизни? Трудно сказать... Может быть, тогда, когда отращивает длинную седую бороду и начинает исходить слюной, изливая собственные переживания в никому не интересных мемуарах. А быть может, уже на шестом месяце внутриутробной жизни, когда возникает желание как следует двинуть мамочке крошечным кулачком по внутренним органам, чтоб не курила, соблюдала режим и вообще знала, кто тут главный.

Пожалуй, со мной это произошло в иной временной отрезок, скажем, лет этак в тринадцать. Где-то в этом возрасте я впервые открыл для себя понятие «настольные ролевые игры». День, когда я робко подошел к своим приятелям из параллельного класса (уже некоторое время носившимся по лицею с пухлыми красивыми книжками и горстью разнообразных игральных костей в руках) и попросил научить меня играть «в гоблинов», стал поворотной вехой в моей скромной истории.

Передо мной открылась дверь в удивительный фантастический мир, хоть и стесненный различными сложными правилами и ограничениями, но в то же время столь свободный и безграничный... Каждую перемену, забыв про бесплатные завтраки, не обращая внимания на многочисленные замечания и выговоры за опоздания на уроки, мы до потери сознания сражались с драконами, осаждали замки и спасали принцесс... Казалось, этому веселью не будет конца, о чем-то более интересном и подумать было сложно. Однако через какое-то время передо мной предстала новая возможность погружения в столь любимые ролевые игры: в России появились первые RPG для PC. Думаю, что произошло после — объяснять не стоит: всякие там Golden Axe и Abrams M1 были преданы забвению. Теперь, даже если приятели не могли собраться, чтобы провести игровую «сессию», я всегда мог сам распахнуть виртуальное окно и перенестись в совершенно другой мир, иную реальность. Чаще всего это была волшебная вселенная далекого прошлого, наполненная удивительными чудесами и старинным оружием, иногда — техногенный мир далекого будущего, манящий причудливыми формами инопланетян, сверхмощным оружием и мрачным пост-апокалиптическим юмором.

Но в какую бы вселенную я ни попадал, их всех объединяло одно удивительное свойство: все проблемы серых будней мгновенно забывались, временно выпадали из памяти денежные и семейные неприятности. Я всегда мог убежать от любых проблем, запустив очередную ролевую игру. Рискну заявить, что RPG — Универсальное Лекарство, настоящий наркотик счастья.



Три составные части «Глаз Бихолдера»

ИГРАТЬ, ЧТОБЫ ЖИТЬ!

Быть может, вы спросите, почему я утверждаю, что только RPG обладают такого рода воздействием, упрекнете меня в том, что я несправедливо забываю про другие жанры. Да, все остальные игры, безусловно, не менее интересны и увлекательны, но они захватывают наше внимание лишь на секунды, минуты, часы или дни. Вы едва ли сопоставляете себя с Duke Nukem'ом, проецируете свою личность на танк в wargame от SSI, пытаетесь стать жителем мира какой-нибудь суетливой аркадки. В такие игры мы просто играем, наслаждаемся ими, отдыхаем, веселимся, напрягаем мозги — в общем, расслабляемся, кто во что горазд. Но как только ролевая игра загружена в память верной персоналки, слово «играть» теряет всякий смысл. Нет, мы больше не «играем», мы отождествляем себя с мифическими героями, едим, пьем, дышим, любим, ненавидим, убиваем и умираем вместе с ними, можно сказать, даже вместо них. А такое времяпрепровождение будет почище чтения любых самых интересных книг, просмотра самых захватывающих фильмов — ведь теперь нет смысла следить за похождениями мистера N, теперь именно мы герои и антигерои, бандиты и шерифы, красавцы и уродцы, мудрые старцы и полные молодецкого задора розовощекие юнцы.

Именно в ролевых играх воплощаются все наши скрытые психологические особенности, раскрываются потаенные уголки сознания, пробуждаются дремавшие веками инстинкты, появляются новые, недоступные простому смертному возможности. У нас появляется шанс прожить десять, сто, тысячу новых жизней, испытать небывалые ощущения,

почувствовать себя в шкуре зверя или, наоборот, в роли безобидного мотылька.

А ведь с каждым годом индустрия компьютерных игр набирает обороты, качество графического оформления стремится к заоблачным высотам, крепнет мир виртуальной реальности. Так что, надеюсь, что рано или поздно появятся такие технологии, которые позволят нам, не напрягая фантазию и воображение, реально (или даже физически) перенестись в мир чудес и несбывшихся желаний. И тогда вполне обычным событием станет записка, оставленная на двери в комнату: «Ушел в RPG, когда вернусь — не знаю. Не скучайте!» А пока помечтаем о будущих радостях и, пустив скупую мужскую слезу, вспомним, как же все это было в таком далеком 1991 году...

Однажды после прочтения очередного произведения родоначальника стиля фэнтези господина Толкиена кто-то воскликнул: «Боже мой, как же это все интересно и весело!» Вот примерно так и возникли первые настольные ролевые игры — кому-то надоело быть просто читателем, так сказать, сторонним наблюдателем. Нашлись энтузиасты, которым захотелось поиграть со всеми этими замечательными существами, описанными в романах.

Через несколько лет ролевые игры приобрели поистине бешеную популярность (к сожалению, не в России — железный занавес плохо пропускал такие проявления буржуйской культуры).

Через какое-то время RPG прочно обосновались и на персональных компьютерах. Сначала это были примитивные текстовые «бродилки», потом появились так называемые Gold Box'ы — простенькие игрушки, основанные на вселенной AD&D (одна из наиболее популярных марок ролевых игр). Но вот в 1991 году в свет вышла игрушка, вызвавшая настоящий фурор в мире компьютерных RPG. Да, это была именно Eye of the Beholder. Тогда более удачной конверсии настольной версии AD&D на платформу персоналок просто не существовало.



Экран генерации персонажей. Как видите, с тех пор он практически не изменился. И важности своей не утратил.

Все очень просто, удобно и наглядно. Даже сегодня. Чесслово!

EYE OF BEHOLDER I

Сюжет первого Beholder'а на первый взгляд достаточно прост и незатейлив — группа искателей приключений в очередной раз решила отправиться на поиски оных. И пошли они не просто куда-нибудь там, а в темную и мрачную пещеру, где жили всякие нехорошие твари. Там же проживал и главный монстр-злодей — Xanatar, который, естественно, решил наделать всем всяких гадостей. Кроме решения этой глобальной задачи, по ходу развития сценария перед игроком возникала масса других проблем: любой встречный персонаж, не размахивающий мечом с явно агрессивными намерениями, мог попросить вас о помощи.

Тем не менее процесс вызволения мира из беды был достаточно тривиален — перед походом на борьбу с силами тьмы вам предстояло определиться: а собственно на кого именно следует возложить столь трудное дело. Всего в отряд «быстрого реагирования» можно было зачислить до четырех «спасателей». Причем это могли быть не только люди, но еще и эльфы, полуэльфы, дварфы, гномы или хафлинги. Представители этих рас имели определенные отличия и особенности. Например, эльфы — ловкие и быстрые, а гномы — очень выносливые. Персонажи также делились и по профессиональному признаку — на бойцов, паладинов, воров, магов и клериков. Разумеется, бойцы рубили всех в капусту, маги зажаривали кого угодно атакующими заклинаниями, клерики подлечивали и кормили, паладины убивали врагов и в посмертии отпускали им грехи, а воры тащили все, что плохо лежало, и разыскивали потайные двери. При определенном раскладе ваш подопечный мог быть и так называемым мультиклассом, то есть обладать навыками двух, а то и трех разных классов одновременно.

После комплектации группы игрок непосредственно приступал к спасению мира.

Существовала масса различных тактических приемов, помогавших справиться даже с самыми злобными монстрами. Например, самым удачным приемом был так называемый «ударил-отскочил», то есть надо было, быстро орудуя курсорными клавишами, подбежать к противнику, нанести молниеносный удар и также быстро ретироваться на пару клеток назад. В этом случае враг часто не успевал провести ответную атаку.

Человек, не особенно уважавший ролевые игры, пожалуй, не получил бы настоящего удовлетворения от Eye of Beholder. Но эта игра сочетала в себе практически все самое лучшее, заимствованное из таких жанров, как квест и аркада. Иногда игроку нужно было очень активно перемещаться и кликать мышкой, чтобы избежать неприятных ловушек, тогда как некоторые головоломки могли дать сто очков форы задачкам из стандартных тестов на IQ. Плюс к этому, Eye of The Beholder была очень грамотно сделана и в ролевом отношении. По мере прохождения все новых уровней подземелий ваши подопечные постепенно становились сильнее, «обрастали» все более крутыми доспехами и оружием, разучивали новые заклинания.

Но вот, в конце концов, когда все дополнительные квесты оказывались выполнены, все угнетенные и униженные спасены и накормлены, наступал кульминационный момент. Вы попадали в «дом» главного бяки первой части игры — бехолдера Xanatar'а. На всякий случай

В Eye of the Beholder использовался вид от первого лица, то есть примерно 3/4 экрана занимало активное окно, являвшееся по сути глазами пользователя. Остальное пространство было отдано под инвентарь, statusbar и прочие менюшки. Передвижение по подземельям осуществлялось стандартным для RPG того времени способом — «поквадратичными прыжками», то есть все игровое пространство было разбито на клетки, по которым надо было «скакать». Ни о каком плавном перемещении речь и не шла — при нажатии клавиши «вперед» вы просто делали шаг в следующую клетку «масштабной сетки». Тем не менее выглядело это достаточно симпатично и совершенно не раздражало.

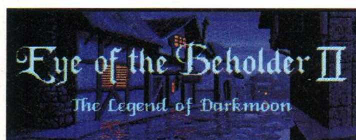
Подземелья и населяющие их существа выглядели просто превосходно — VGA-графика и все такое прочее. Большая часть встреченных в подземных лабиринтах существ были очень агрессивно настроены и пытались уничтожить, съесть, нашинковать на мелкие кусочки, разорвать, отравить или хотя бы околдовать ваших бравых героев.

Разумеется, по всем канонам ролевых игр, встречались и такие персонажи (обычно отличавшиеся от всех остальных отсутствием зубов в три ряда и многочисленных щупалец, сжимающих всякие колюще-режущие предметы), которые предлагали игроку свою помощь и с радостью соглашались на предложение присоединиться к отряду. В итоге под вашим управлением оказывалась уже не четверка, а шестерка героев, что несколько облегчало прохождение.

Великие RPG

Кстати, Великая Interplay буквально на днях выпускает серию The Forggoten Realms® Archives — коллекцию PC RPG. В коллекцию входят двенадцать игр — величайших событий в мире Forggoten Realms. Три части Eye of the Beholder занимают в коллекции свои почетные места. Картинки прилагаются...

напомню, что бехолдеры — крайне мерзкие и зловредные существа, обладающие достаточно разрушительными заклинаниями. Поэтому схватка с ним была не из самых простых.



Желая продолжить полюбившуюся многим игру, компания SSI буквально через год выпустила вторую «серию». В очередной раз мир оказался под угрозой уничтожения — злой волшебник Дран задумал наколдовать такого, что мало не показалось бы никому. Разумеется, только группа отважных исследователей могла справиться с нехорошим колдуном, так как он прочно окопался со своими приспешниками в храме Темной Луны, а армия ничего не могла противопоставить сверхъестественным способностям колдуна.

Самым приятным было то, что вы могли перенести четверку «приключенцев» из первого Beholder'а во второй, то есть не надо было разыгрывать новых героев и вновь решать проблему их экипировки. Хотя, с другой стороны, здесь скрывался и небольшой недостаток: за время, проведенное в подземельях Xanator'а, ваши ребята набирали такое количество магического оружия и доспехов, что большую часть монстров они могли закидать шапками. Исследовать храм Темной Луны свежеиспеченными героями было гораздо труднее.

По сравнению с родоначальником серии в Eye of the Beholder: The Legend of Darkmoon изменилось довольно многое. Во-первых, существенно улучшилось качество графики и звукового оформления. Монстры были на удивление отвратительны и омерзительны, роскошь внутреннего убранства храма поражала взгляд. Во-вторых, практически не осталось ни одного «старого» противника — парк злодеев почти полностью обновился. Появились новые заклинания (что вполне естественно, так как с ростом уровней персонажи получали доступ ко все более мощным заклятьям).

Лабиринты уровней стали чуть проще, что было встречено пользователями «на ура», — даже спустя много лет я прекрасно помню, какие усилия надо было приложить, чтобы продвинуться хотя бы на пару шагов в первой части игры. Зато появились новые ловушки, готовые выплеснуть на неосторожного путника реку пламени и дождь арбалетных стрел. Присутствовали и более хитрые западни: к примеру, была одна комнатка, в которой лежал очень крутой пластинчатый доспех и двуручный меч одного легендарного героя. Вся проблема заключалась в том, что если вы туда заходили, то на месте входа образовывалась непроницаемая стенка, разломать которую не представлялось никакой возможности. Или вот еще: ближе к концу игры Дран принимал облик доброго волшебника, озадачившего вас спасением мира. Он очень убедительно просил игрока не оказывать сопротивления монстрам, поджидавшим его в следующей зале, так как якобы Дран должен был наколдовать страшное заклятье, которое уничтожило бы весь отряд. А в случае обычной гибели в лапах врагов ваш друг без проблем оживил бы всех, и все было бы нормально. Разумеется, если игрок поддавался на эту уловку, последнее, что он слышал, — звонкий хохот главного оппонента.

Да и под конец игры монстры шли, все как на подбор, — на одних магия не действовала, другие убивали персонажей с одного удара, а третьи, не долго думая, превращали их в камень. Что уж тут говорить про главного плохиша, который на поверку оказался даже не человеком, а самым настоящим драконом. Причем выяснялось это в самый неподходящий момент: вы его убивали (предварительно беспрерывно пиная ногами в течение пяти минут), а он, вместо того, чтобы тихо скончаться, обижался и принимал свой естественный облик. Стоит ли говорить, что в таком виде он был способен зажарить весь ваш отряд за пару секунд. Так что последний бой во втором Beholder'е длился чуть ли не вечность.



EYE OF BEHOLDER III

Ну и, наконец, апогеем серии стала ее финальная часть.

В Eye of Beholder 3 Westwood, вероятно, впервые избрала тактику «то же самое, но чуть получше», которую затем весьма часто использовала в дальнейшем (вспомним хотя бы серию Command&Conquer). Принципиальных отличий от первых двух частей практически не было. Все тот же родной, до боли знакомый интерфейс, та же тактика заваливания крутых монстров (шаг в сторону — удар, повторить), те же главные персонажи. Но играть было приятно и интересно.

Итак, вторая часть заканчивается тем, что ваши герои завалили-таки злого дракона Драна, а храм Темной Луны добрые волшебники разнесли в щепки. Ваша группа с лаврами победителей зла отправилась в город Waterdeep и, заняв на неопределенное время городскую таверну, закатила грандиозную пьянку. Все бы хорошо, только вот в разгар празднества появляется неизвестная личность в темном плаще и заявляет, что, мол, на окраинах Waterdeep снова неспокойно. Само собой, ваши герои, наскоро опохмелившись, вновь отправляются на борьбу с неизвестным злом.

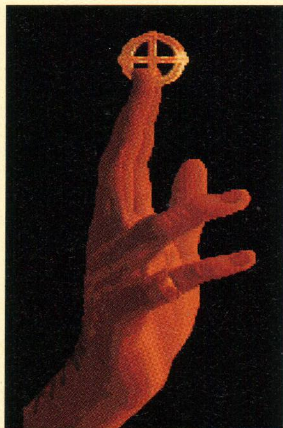


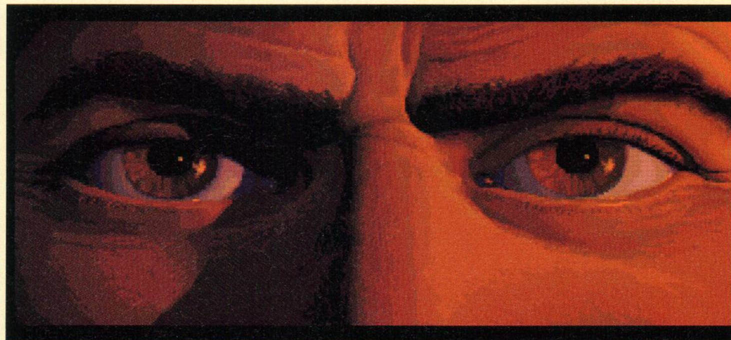
Как и во второй части, в третьем Beholder'е существовала опция переноса всей вашей группы из первой или второй части. Причем, если во втором Beholder'е можно было начинать с нулевой партией (то есть генерировать персонажей заново), то в третьем вас с самого начала поджидали весьма мощные противники, и новоиспеченным героям приходилось ой как нелегко.

Как уже говорилось выше, интерфейс остался прежним, разве что появилась специальная «клавиша», после нажатия которой все герои атаковали одновременно. Слегка улучшились графическое исполнение и прорисовка монстров. Контингент же оных снова подвергся значительным изменениям. Появилось новое оружие и предметы — все по мелочи. Одним из самых интересных нововведений стало появление в третьей части оцифрованного звука! Да-да, теперь монстры могли охать и кричать, некоторые ключевые диалоги были озвучены. В этом отношении SSI опять выступила в роли новатора. Тем не менее ни капельки ни умаляя достоинств третьей части, все же скажу, что самым интересным, несомненно, был Eye of the Beholder 2: The Legend of Darkmoon.

Напоследок остается отметить, что SSI, выпустив столь знаменитую AD&D-серию, не отвратила взор свой от жанра CRPG. Примером тому служит хотя бы тот же Dungeon Hack, появившийся в 1993 году. Но, как бы то ни было, Eye of Beholder был первой серьезной RPG на PC, чуть ли не родоначальником жанра. И если вам не удалось поиграть в эту великолепную трилогию, вы многое потеряли. Несмотря на то, что уже появились такие «монстры» компьютерных RPG, как Fallout2 и Baldur's Gate (век жизни их разработчикам), очень советую вам хотя бы мельком бросить взгляд на патриарха столь популярного ныне жанра. Откопайте бессмертное творение компании SSI на одном из сборников старых игрушек и погрузитесь в волшебную вселенную AD&D. Она действительно того стоит... 

Выяснение отношений с миньонами тьмы проходило следующим образом. Под маленькими портретиками персонажей находилось стилизованное изображение их рук, в которые можно было «вкладывать» различные предметы: кинжалы, мечи, топоры, щиты, книги с заклинаниями и т. д. Как только монстр оказывался на соседней клетке, он начинал атаковать. Естественно, перед вами сразу же вставал насущный вопрос: а как бы ему надавать промеж рогов? Для этого надо было кликнуть на изображении предмета, находящегося в руке того или иного персонажа. Если он держал оружие, враг получал удар по голове (или не получал, если компьютер решал, что удар прошел мимо цели). Если же вы кликали на книге заклинаний или клерическом символе, то перед вами возникало специальное окошко, в котором находился список доступных заклятий. В результате этих действий вы либо побеждали монстра (затыкав его саблями или испепелив волшебными молниями и огненными шарами), либо, наоборот, он съедал всех и наступал полный game over.





Вот смотришь в эти глаза, и сразу понимаешь — человеку нужна помощь. И действительно нужна.

Монеты, как средство коммуникации. Пейджер мира Forgotten Realms.



СУММА ТЕХНОЛОГИЙ

Поскольку в предыдущих номерах мы особенно не рассказывали, зачем мы вообще это пишем (по крайней мере, я точно не рассказывал), то этим и займемся. Несмотря на заковыристое русскоязычное название, по-английски этот раздел называется кратко — hardware. О нем, родимом, мы в основном и будем писать, периодически упоминая software, примочки и технологии неизвестного происхождения, благо формальное название раздела позволяет — главное, чтобы было технологично.

В этом номере, несмотря на плохие погодные условия и крупногабаритность тестовых коробок, мы тестировали рули и педали. Подробнее — читайте в самой статье, здесь же я хотел лишь еще раз поблагодарить фирмы, нам их предоставившие, и извиниться перед теми фирмами, у которых мы взять рулей не успели из-за ограниченности сроков тестирования. Кстати, значок «лучшая покупка» получил вполне китайский руль практически неизвестной фирмы, так что те читатели, которые в своих письмах пишут нам, что надо тестировать исключительно лучшие образцы от самых известных фирм, несколько заблуждались. И потом, все познается в сравнении, так дайте же нам посравнивать!

Еще мы порадуем вас статьей о том, как сделать домашнюю сеть в квартире или с компании с соседями, чтобы вместе играть в Quake, и не только... Если к выходу следующего номера вы уже сделаете сеть, то вас будет ждать там приятный сюрприз — продолжение статьи про домашние сети и их расширение в коллективный Internet.

О разделах Новости и FAQ. Бумажные новости по жизни отстают от интернетовских, так что их следует читать при отсутствии Internet или нежелании перерывать последний в поисках всей свежей информации. Раздел же FAQ — новый, предназначенный для того, чтобы отвечать на наиболее часто задаваемые нам в письмах читателей вопросы. Воспримите это как намек на то, что в редакцию можно и нужно писать письма, как бумажные, так и электронные (mg@gamecenter.ru), в которых дозволяется спрашивать о чем хочется и выражать свое мнение по поводу прочитанного. Ответы будут группироваться по темам, так что если в ближайшем номере вы не получили ответ на свой вопрос, это отнюдь не значит, что про вас забыли — просто время еще не пришло.

Иван Шаров
sharov@gamecenter.ru

Итак, тестирование месяца — рули и педали. Откуда они, собственно, взялись? Несколько лет назад с появлением приличных игровых 3D-ускорителей за разумную цену PC стали претендовать на то, что они могут быть лучше любых специализированных игровых приставок. До появления 3D-ускорителей это было не реально, поскольку software rendering явно проигрывал специализированным chip'ам, специально сделанным для приставок. С устранением этой проблемы разработчики PC hardware обратили свой взгляд на внешние контроллеры, поскольку по таким параметрам, как память, звук, скорость CD-ROM и особенно объем жесткого диска, они уже явно превосходили игровые приставки. Различные PC game pad'ы и экзотические джойстики посыпались как из рога изобилия. Разумеется, существенная часть этого барахла благополучно сдохла во время конкуренции, наиболее же живучие образцы эволюционировали в то, что вы видите сегодня на прилавках магазинов. Не обошли своим вниманием разработчики и рули с педалями — как же так, на каком-то игровом автомате от SEGA есть, а у нас нет! Первое время после появления на нашем рынке руль с педалями от приличной фирмы стоил неприличных денег — порядка $300. Несмотря на это, поставщики дорогих рулей в то время на отсутствие покупателей не жаловались. Со временем, конечно, дорогие модели подешевели, да и братья китайцы понапроизводили дешевых моделей рулей, иногда даже и без педалей. Таким образом, на сегодня, по нашим наблюдениям, на рули с педалями сложились следующие цены:

— что-то китайское (пригодное к употреблению) ~$50;
— приличный руль от известного производителя ~ $80-110;
— force feedback от $150.

Николай СКОКОВ



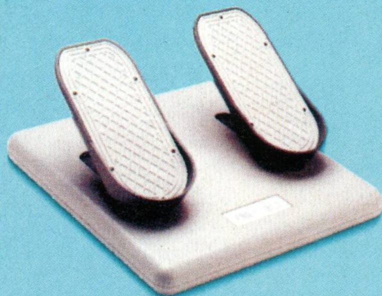
Рули + Педали

А что это такое — Force Feedback (FF)?

FF для руля — это когда руль имеет собственное мнение о том, в каком положении он должен находиться в данный момент и куда вращаться. Правда, меряться силами с культуристами современные устройства еще не готовы, так как усилие, развиваемое ими при этом, равно всего 1-1,5 кг. Мы, как люди физику учившие, знаем, что силу в килограммах не меряют, но производители рулей, видимо, ориентируясь на так ими любимого «среднего американца», упорно пишут в описаниях этот параметр именно в кг, а еще чаще в lbs, то бишь в фунтах, в тех самых, которые равны примерно 450 граммам за один.

Так вот, за счет FF в рулях имитируются различные эффекты, такие, как занос машины, неровная поверхность под колесами, вибрация двигателя и т. п. В педалях, кстати, FF ни разу не встречалось. Механически это сделано довольно просто — внутри руля находится сервомотор, который управляет положением баранки.

CH-ПЕДАЛИ





Серьезные фирмы давно выпускают педали, причем пригодные не только для езды, но и для полетов, поскольку педали являются частью не только машины, но и самолета.

У нас в редакции даже вышел спор, насколько руль с FF круче руля без FF. Пытались оценить как в % так и $. Ничего не вышло. Сошлись на том, что не меньше чем в два раза, но более конкретного ответа так и не нашли.

В редакции FF-рули тестировали значительно охотнее, чем обыкновенные. Объясняется это,

ВОПРОСЫ и ОТВЕТЫ

Я собираюсь купить процессор AMD K6-2 с частотой 333 — 380 МГц. Можно ли по маркировке процессора определить, какое у него ядро: старое или новое CXT-ядро? Какие основные отличия CXT-ядра от старой версии?

Во время презентации процессора AMD K6-2 380 в конце ноября 1998 года компания AMD объявила о том, что все версии процессоров AMD K6-2 с большими тактовыми частотами будут иметь новое ядро, названное CXT (C — от Chompers, это внутреннее кодовое название AMD для процессоров семейства K6-2; XT — внутреннее кодовое название AMD для нового ядра).

Основных отличий у CXT-ядра от ядра старой версии два:

— улучшена функция Revised Write Allocate, что позволяет поднять производительность процессора на 5 %. Для использования Revised Write Allocate необходимо, чтобы эту функцию поддерживал BIOS



материнской платы. Поддержку Revised Write Allocate можно также «включить» программными средствами, например, с помощью утилиты SetK6, которую можно скачать по адресу http://www.heise.de/ct/ftp/pcconfig.shtml.

— коэффициент умножения частоты 2x теперь воспринимается процессором как 6x — то есть если выставить частоту системной шины в 66 МГц, а коэффициент умножения на 2x, то процессор будет работать на частоте 66 x 6 = 396 МГц.

Определить версию ядра можно по маркировке процессора. Для этого нужно проверить номер, который промаркирован на керамике в нижнем левом углу на лицевой стороне чипа. Если он равен 26050, то это процессор со старым ядром, а если 26351 — с новым CXT-ядром. Версию ядра также можно определить по CPUID процессора: Family 5, Model 8, Step 0 — процессор со старым ядром; Family 5, Model 8, Step 12 — процессор с CXT-ядром.

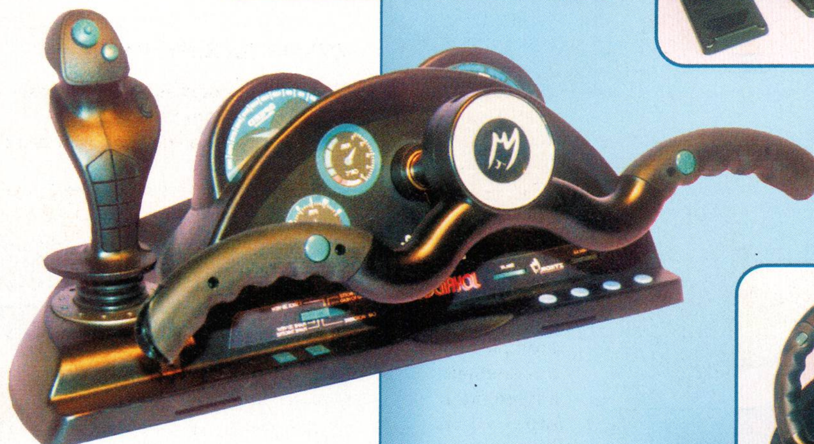
наверное, тем, что поначалу FF-руль — значительно прикольнее. Если же ездить целый день, то, наверное, FF может надоесть так же, как и midi-музыка в играх, которую обычно все отключают после часа-другого игры.

ZIKON JoyRider Pro



Force Feedback: нет
Угол поворота: 165 град.
Общая оценка: 23
Цена: $98

ZIKON JoyRider Pro 2



Все протестированные нами образцы (руль + педали) были именно дополнением к рулю для автомобильной езды и отдельно подключаться не могли. Мы не знаем, по какой причине российские поставщики игровых контроллеров не завозят педали отдельно. Если же обратить свой взгляд на серьезные фирмы типа CH Products, то они уже давно выпускают педали, причем пригодные не только для езды, но и для полетов, поскольку педали являются частью не только машины, но и самолета, где, если говорить о серьезных играх, они нужны гораздо больше. По мнению специалистов в области flight simulator'ов, многие фигуры высшего пилотажа, необходимые в воздушном бою, в реалистичном симуляторе без педалей выполнить невозможно, если, конечно, не обладать четырьмя или более руками, как многие божества в восточных религиях.

ZIKON F1 Racer



Force Feedback: нет
Угол поворота: 250 град.
Общая оценка: 21
Цена: $134

О конструкции руля с педалями

Собственно говоря, руль с педалями с точки зрения компьютера — это обыкновенный джойстик. Повороты руля соответствуют отклонению ручки джойстика вправо и влево, а нажатия педалей (газ и тормоз) — отклонению ручки джойстика вперед и назад. Кстати, за счет последнего одновременное нажатие на газ и тормоз не приводит к реалистичному эффекту, который могут ожидать опытные автолюбители. Изготовители педалей и симуляторов, разумеется, знают об этой проблеме, поэтому хорошие педали делаются по-другому и позволяют реалистичную обработку нажатия обоих педалей, но требуют поддержки данного устройства, как минимум, на уровне Windows-драйверов, а иногда и конкретной игры. Рычаг переключения передач — это также две кнопки, выведенные на специальный переключатель, которые, кстати, часто дублируются еще и на руле, особенно если там много кнопок.

О тестировании

Рули — вещь значительно более подверженная субъективной оценке, чем, например, процессоры или винчестеры. Последние, надо сказать, вообще можно оценивать чисто по числовым характеристикам. С рулями же дело несколько обстоит хуже, потому что такой параметр, как «крутизна» численному определению поддается с трудом



и является почти чисто субъективным.

По любым же численным оценкам по соотношению цена/качество выигрывают наиболее дешевые рули, поскольку в данной группе товаров разброс цен составляет более чем один к пяти, и никакие разумные коэффициенты feedback'овости, которые мы, кстати, так и не смогли вывести (см. выше), FF-рулям не помогают — выигрывают дешевые «китайцы».

Хватит лишних слов, перейдем к конкретному описанию впечатлений от тестирования добытых нами рулей.

PC Master Driver EL-640



Force Feedback: нет
Угол поворота: 175 град.
Общая оценка: 24
Цена: $47

ZYKON F1 Racer

Одно из наиболее крупногабаритных устройств. Его создатели почему-то решили, что лучшее крепление руля к столу — приделать к нему большую пластину и подложить ее под монитор. Мы-то, конечно, понимаем, что монитор 17«-21» весит от 10 до 20 кг, а посему подпрыгивать вряд ли будет, но на границах ценового диапазона находятся 14« и новомодные LCD-мониторы, которые не обладают достаточным весом, чтобы служить «утюгом» для прижимания руля к столу. Да и необходимость каждый раз приподнимать монитор или отвинчивать руль от подставки, когда он не нужен вам перед носом, — развлечение еще то. С другой стороны, если вашей мечтой всю жизнь было превратить домашний компьютер в гоночный автомобиль марки «Формула I», то, возможно, эта модель — как раз то, что вам нужно.

РУЧКИ У КОРОБОК

Конечно, для того, кто покупает руль один раз и на всю жизнь, может быть, это не очень важно, но для нас, перетаскавших десяток этих рулей туда и обратно, вопрос наличия ручки у коробки с рулем и педалями достаточно актуален. К сожалению, большая половина фирм не заботится о таких мелочах, несмотря на то, что коробки обычно не маленькие, да и не очень легкие, и рули приходится таскать в охапку.

Сама баранка, как утверждают изготовители, является точной копией той, что стоит в настоящей «Формуле I». Руль выглядит вполне стильно и без излишеств, типа миллиона кнопок. Подключается, как обыкновенный joystick через game-порт, а посему не требует никаких специальных драйверов.

В целом, если вас не смутит несколько необычный способ крепления этого руля к столу, то F1 Racer вполне подойдет вам в качестве недорогого удобного руля.

ZYKON JoyRider Pro

Крайне многофункциональный агрегат, несколько попсово выглядящий из-за нарисованных на нем многочисленных шкал и циферблатов. Является комбинацией руля, джойстика и mini-throttle (throttle, который можно переключать только одним пальцем, иначе, как mini не назовешь). Более того, с изящным нажатием пары кнопок и демонтажем лишних деталей этот руль можно превратить в мотоциклетный, правда, без вращающихся ручек (как у настоящего мотоцикла). Джойстик в данном агрегате является вполне настоящим — профильная ручка с большим количеством кнопок и даже шляпой.

Ultimate Per4mer Racing Wheel

Force Feedback: нет
Угол поворота: 280 град.
Общая оценка: 25
Цена: $98





ВОПРОСЫ и ОТВЕТЫ

Можно ли для охлаждения процессора Intel Celeron с разъемом Socket 370 использовать вентилятор от процессоров с разъемом Socket 7?

В большинстве случаев это возможно. Все зависит от конструкции зажима на вентиляторе, так как Intel Celeron с разъемом Socket 370 немного толще, чем процессоры с разъемом Socket 7. Поэтому иногда бывает трудно «защелкнуть» Socket 7 вентилятора на Celeron'е.

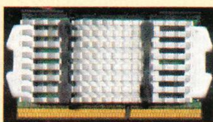
Но необходимо помнить, что для охлаждения Intel Celeron нужен очень хороший Socket 7 вентилятор, поскольку Celeron выделяет больше тепла, чем многие процессоры под Socket 7. Так, например, использование вентилятора, предназначенного для охлаждения Pentium 90, может привести к перегреву процессора Intel Celeron.



Существует ли какой-нибудь способ определить, был ли перемаркирован процессор Intel Pentium III?

Да. Для этой цели Intel выпустил специальную утилиту Intel Processor Frequency ID Utility, которую можно скачать по адресу http://support.intel.com/support/processors/tools/frequencyid/freqid.htm. Эта утилита определяет реальную рабочую частоту процессора и сравнивает ее с идентификационными данными процессора, которые можно считать из чипа. В результате своей работы Intel Processor Frequency ID Utility сообщает следующие данные: название процессора, его декларированную рабочую частоту, реальную рабочую частоту, размер кэша, CPUID процессора (Processor Type, Processor Family, Processor Model, Processor Stepping). Утилита предназначена для работы только с процессорами Intel Pentium III и Intel Pentium III Xeon и не будет работать с другими процессорами Intel.





Pentium III, но с другой стороны.

Thrustmaster Formula 1 Racing Racing Wheel



Force Feedback: нет
Угол поворота: 280 град.
Общая оценка: 26
Цена: $165

PC Master Driver EL-640 (ESEL international co., ltd.)

(«MG» рекомендует)
Это творение неизвестной китайской фирмы являет собой вполне пристойный руль с переключателем скоростей и рядом кнопок и шляпой на самом руле. Приятное впечатление на тестеров произвела прилагающаяся в комплекте кожаная накладка на руль, крепящаяся на липучках. Кто-то тут же попытался «позаимствовать» ее для того, чтобы прикрепить на руль личного авто, но обнаружил, что к «Жигулям» она не подходит по размеру. В целом, данное творение друзей китайцев вполне заслуживает оценки «лучшая покупка», особенно если вам нужен руль за умеренные деньги. Разумеется, руль Thrustmaster Formula 1 объективно круче практически по всем параметрам, но за его цену можно купить примерно три с половиной EL-640.

Ultimate Per4mer Racing Wheel (SC&T international inc.)

Выпускается в трех модификациях 200, 201 и 300. Последняя обладает force feedback'ом. Нам досталась, как всегда, самая дешевая — 200, без всякого feedback'а и даже без дополнительного переключателя скоростей, который, судя по описанию, входит в модель 201. За счет многоязыковости описание отличается излишней краткостью. Педали у этого творения, на наш взгляд, своей основательностью и удобством заслуживают отдельного упоминания. В целом же мы подозреваем, что модель с force feedback'ом могла бы получить весьма высокий рейтинг в нашем обзоре, поскольку даже без force feedback'а этот руль получил хорошие оценки по большинству параметров. Правда, прежде чем по-настоящему насладиться этим рулем, все же настоятельно рекомендуется отклеить попсовые «индикаторы», которыми он в обилии снабжен.

Thrustmaster Formula 1 Racing Wheel

Очень стильно выглядящий руль с педалями. Это именно руль с педалями, и ничего лишнего. Добротно сделанное устройство безо всяких излишеств. Может быть, лишь чуть-чуть недостаточно удобные педали, которые нажимаются больше вперед, чем традиционно вниз, к полу. Также следует отметить вес данного устройства — как руля, так и педалей. И то, и другое весит явно больше типично китайской пластмассовой поделки, что дает надежду на их долгое существование даже в условиях интенсивной эксплуатации.

С другой стороны, игра Formula 1 — не единственная ездилка, и возможность поиметь некоторое дополнительное количество кнопок для пуска ракет и прочих «примочек» в более интеллектуальных игрушках была бы кстати. Учитывая же мастерство дизайнеров фирмы Thrustmater, мы практически уверены, что все это было бы так же стильно и удобно.

Единственное что вносит некоторое разочарование в столь радужные характеристики, — отсутствие force feedback'а при

О ПЕРЕКЛЮЧЕНИИ ПЕРЕДАЧ

Нам показалось, что для переключения передач наиболее удобно, когда есть специальная ручка типа ручки коробки передач, хотя и всего с двумя положениями (кнопками), тем не менее это наиболее удобно, потому как если нужно переключать передачу на повороте, то вам приходится искать на руле кнопки, которые на ощупь в повернутом состоянии довольно нетривиально найти, особенно если руль имеет достаточно большой угол поворота.

Несмотря на это наше мнение, изготовители ряда рулей даже специально мотивируют отсутствие специальной ручки для переключения скоростей, говоря, например, что «...в настоящей «Формула I» тоже нет ручки, а есть две кнопки под рулем, как и в нашем продукте...».

MadCatz Puma GT



Force Feedback: нет
Угол поворота: 280 град.
Общая оценка: 22
Цена: $47



цене вполне сопоставимой с ценой FF-устройства.

MadCatz Puma GT

Дешевый руль без особых претензий. Не очень удобно сделанное рулевое колесо с пружиной, которая, возвращая его в среднее положение, имитирует маятник. Руль, отведенный в крайнее положение, которое у него находится достаточно далеко благодаря более чем 280 градусам поворота, скачком с размаху возвращается в среднее положение, проскакивает его и начинает раскачиваться туда-сюда, причем до успокоения он успевает совершить более пяти колебаний в разные стороны. Когда такое маятниковое поведение было замечено впервые, руль даже попытались обозвать «китайской погремушкой», но эксперименты в Nascar Racing показали, что колебания успокаиваются достаточно быстро, и с их помощью не удается заставить ехать машину зигзагами. Низкая цена данного руля вполне компенсирует некоторые недостатки, отсутствующие в более дорогих моделях.

Guellimont Race Leader 3D



Force Feedback: нет
Угол поворота: 180 град.
Общая оценка: 18
Цена: $60



Guellimont Race Leader 3D

Младший брат устройства с FF отличается от него как визуально, так и по характеристикам. Этот руль вполне мог бы получить приз за оригинальность, если бы эта оригинальность имела смысл. Дело в том, что, как видно по фотографии, руль сделан так, чтобы его можно было не только устанавливать на стол, но и ставить на стул непосредственно перед собой, подкладывая под коленки. Для конфигурации в обоих положениях у него имеются специальные регуляторы высоты и угла наклона. К сожалению, в реальности не получается ни то, ни другое. При установке на стол руль торчит аж до середины монитора, загораживая как минимум нижнюю треть экрана и заставляя вас поднимать руки на несвойственную им высоту, при установке же на стул перед вами руль оказывается низковат и норовит упереться вам в живот. Данное устройство произвело на нас больше отрицательное впечатление, хотя ездить с его помощью все-таки можно.

Guellimont Race Leader Force Feedback

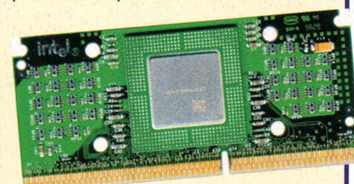
Достаточно подробно расписанный в прошлом номере, ныне этот руль подвергся серьезной конкуренции на форс-фидбековом фронте. Желающих досконально ознакомиться с его плюсами и минусами и вообще все-все узнать мы отошлем к апрельскому номеру MegaGame, а здесь приведем лишь краткие выдержки.

Итак, главные достоинства руля — большое (12) количество кнопок, достаточно стильный дизайн, удобная утилита для программирования всех кнопок (их легко можно заставить выдавать комбинации клавиатурных клавиш). Недостатки: большая круглая баранка, загораживающая часть экрана, если стол в глубину не два метра, дублирование двух кнопок на руле, которые так и просятся быть переключателями передач, отсутствие ручки и жесткого крепления к столу. Добротная модель, но достаточно дорогая.

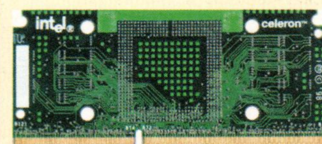
ВОПРОСЫ и ОТВЕТЫ

В компьютере стоит разогнанный процессор Intel Celeron 300A. Процессор был куплен в boxed-версии и охлаждается своим «родным» вентилятором. Во время работы компьютера по показаниям системы контроля температуры в BIOS температура процессора повышается от 36 °C в начале работы до 39 °C, которая остается постоянной в процессе работы. Нужно ли устанавливать в этом случае дополнительный вентилятор?

Нет. Не нужно. Процессоры Intel Celeron сохраняют свою работоспособность вплоть до температуры 85 °C. Например, совершенно обычна ситуация, когда процессор Intel Celeron разогревается от 35 °C до 50 °C во время игры в Quake II и при этом работает нормально.



Вот так выглядит Celeron для Slot 1.



Он же с обратной стороны.

Microsoft Sidewinder Force Feedback Wheel



Force Feedback: есть
Угол поворота: 280 град.
Общая оценка: 30
Цена: $196

AVB Top Shot Force Feedback Racing Wheel

Устройство от AVB имеет одно существенное преимущество перед предыдущим экспонатом: оно дешевле. Шесть кнопок, ручка (фактически две кнопки), пад на восемь направлений (ей-богу, для всех нас осталось глубокой загадкой, зачем на руле нужен такой девайс). Баранка напоминает штурвал без дуги сверху, и потому монитор с ней виднее. Ручка весьма удобна для переключения передач. Может быть прикреплен к столу как на присосках (для небольшого отдыха), так и жестко для (длительных серьезных гонок).

В комплекте с рулем идет дискетка (!) с драйверами — соответственно, никаких демоверсий не ждите. Устанавливается руль легко, но кнопки не программируются. Еще один недостаток — педали расположены чересчур близко друг к другу.

Microsoft Sidewinder Force Feedback Wheel

(выбор редакции)
Руль от Билла Гейтса однозначно обладает самым стильным дизайном из всех представленных экспонатов — видимо, «самая богатость» основателя Microsoft дала ему возможность заиметь богатый опыт в области спортивных авто. Небольшая удобная баранка, как влитая, ложится в руки и дает полное ощущение реальности. Не менее качественно сделаны и педали — с дырочками и разноразмерные, правда, при этом из пластмассы, что явно не приспособлено для российских дорог. Силу фидбека можно регулировать с помощью прилагаемых драйверов.

Главный обнаруженный недостаток — отсутствие ручки.

Комментарий к таблице:

Оценки (0-5):

Описание — *насколько внятно описано то, что вы покупаете. Характеристики, возможности, интерфейс, драйверы, возможные проблемы и способы их решения.*

Удобство установки и подключения — *насколько все это легко собирается между собой, втыкается в компьютер и приводится в работоспособное состояние.*

Драйверы и прочее программное обеспечение — *есть ли собственные драйверы или устройство обходится стандартными, насколько просто устанавливаются драйвера, есть ли дополнительные настроечные и тестовые программы.*

Дизайн — *внешний (с художественной точки зрения) и на ощупь.*

Призовые/штрафные баллы — *если нам что-нибудь очень понравилось или не понравилось.*

	F1 Racer	JoyRider Pro 4-On-1	GC-FBW1+	EL-640	Per4Mer Racing wheel	Thrustmaster Formula 1	Puma GT	MS	Race Leader 3D	Race Leader FF
Производитель	**ZYKON**	**ZYKON**	**AVB**	**ESEL**	**SC&T**	**Thrustmaster**	**MadCatz**	**Microsoft**	**Guillemot**	**Guillemot**
Педали y/n	y	y	y	y	y	y	y	y	y	y
Pad (8 or 4 directions)	-	-	y	y	y	-	y	-	y	
Force Feedback y/n	-	-	y	-	-	-	-	y	-	y
Interface	game	game	COM	game	game	game	game	game	game	COM/USB
Количество кнопок (N)	2	много*	8	8		2	8	8	4	12
Переключатель передач y/n	-	-	y	y	-	y	y	-	-	-
Угол поворота (всего градусов)**	250	165	220	175	280	280	280	280	180	220
Оценки (0-5):										
Описание	3	3	5	3	3	3	4	3.5	2.5	3
Удобство установки и подключения	2	4	3.5	3	4	3.5	3	4.5	2	3
Драйверы и прочее ПО	3	3	4.5	3	3	3	4	4	4	4.5
Удобство : руль	4	3	4	4	4.5	5	2	5	1.5	4
Удобство : кнопки и прочее (throttle)	3	4	4.5	4	3.5	5	2.5	4	4	3.5
Удобство педалей	3.5	3.5	3.5	4	5	3.5	3	4	3	3.5
Дизайн	4	2.5	3.5	3	4.5	4	3	5	3	4
Дополнительные возможности									0.5	
Призовые/штрафные баллы	0	0	0	0	0	0	0	1	-1	0
Цена (USD)	**$ 134**	**$ 98**	**$ 166**	**$ 47**	**$ 98**	**$ 165**	**$ 47**	**$ 196**	**$ 60**	**$ 150**
Предоставившая фирма	Amatti	Amatti	Amatti	TKC	Compulink	Compulink	TKC	UniWare	MegaTrade	MegaTrade
Points total	**21**	**24**	**28**	**24**	**25**	**26**	**22**	**30**	**18**	**26**

Сноски к таблице:
* Мы были в затруднении, считать ли кнопки на встроенном джойстике, но даже и без них там достаточно различных кнопок и переключателей.
** Не менее указанного.

AVB TOP SHOT FORCE FEEDBACK RACING WHEEL



Force Feedback: есть
Угол поворота: 220 град.
Общая оценка: 28
Цена: $166



В принципе, после определенной длительности тренировки вполне можно приноровиться переключать передачи и кнопками позади баранки, но все же ручка, сделанная вместо пары (из шести) кнопок на самом руле, не помешала бы. Сами кнопки на руле сделаны довольно примитивно. Радует, впрочем, наличие большой кнопки FORCE там, где у нормального руля кнопка сигнала — с ее помощью руль можно «выключить», и он становится обычным без-форс-фидбековым девайсом, что полезно в некоторых неадекватно реагирующих на FF играх.

В общем, мы в редакции от творения Microsoft были в восторге. Несколько этот восторг портился от сознания высокой цены устройства, но и тут пилюля подслащена: в комплекте с рулем поставляются две полные версии гоночных игр — Monster Truck Madness 2 и CART Precision Racing.

Редакция благодарит следующие фирмы за любезно предоставленное оборудование (в алфавитном порядке):

Amatto*: 156-7112/7388;
Compulink: 131-4156, www.compulink.ru;
MegaTrade: 945-8877, www.megatrade.ru;
Тушинский Компьютерный Салон (ТКС): 493-5162;
ЗАО «Юнивер Компани»: 434-3069/4620, www.uniware.ru.

Guellimont Race Leader Force Feedback

Force Feedback: есть
Угол поворота: 220 град.
Общая оценка: 26
Цена: $150



ВОПРОСЫ и ОТВЕТЫ

Как можно увеличить производительность графического адаптера?

Прежде всего производительность видеоподсистемы можно поднять за счет частоты системной шины между процессором и адаптером: чем выше ее частота, тем выше скорость обмена данными по шине. Если есть возможность установить ту же рабочую частоту процессора при более высокой частоте системной шины, например, 100 МГц x 4 вместо 66 МГц x 6, то имеет смысл сделать это, убедившись в стабильной работе компьютера на повышенной частоте.

Кроме этого, во многих адаптерах имеется значительный запас по внутренней тактовой частоте видеопроцессора и режимам работы видеопамяти. Для управления этими параметрами используются программы MCLK (для карт на микросхемах S3, Cirrus Logic, Trident и Tseng ET-4000/6000) или PowerStrip (под Windows). При увеличении тактовой частоты контроллера и подборе режимов памяти можно ускорить работу на 20 % и более. При этом нельзя забывать, что адаптер будет работать в более жестком временном и тепловом режимах, что может повлечь за собой сбои. Чрезмерное повышение тактовой частоты может привести к выходу из строя адаптера или монитора.

Иногда заметное ускорение можно получить, установив более новые версии драйверов. В ранних версиях драйверов могут использоваться не все возможности адаптера, могут встречаться неоптимизированные участки кода т.п.

* Генеральный дистрибьютер фирмы ZYKON на территории РФ.

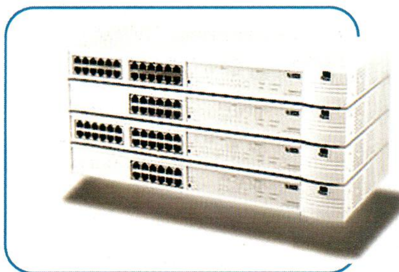
Николай Алаев aka Alfer



Эта статья описывает проведение сети в домашних условиях, учитывая особенности нашей страны. Ни на что большее она не претендует.

О сеть! Как много в этом звуке...

Сегодня домашние компьютерные сети, «локалки», стремительно входят в нашу с вами жизнь. А ведь на диком Западе идея объединения компьтеров в сеть родилась очень давно, буквально еще до создания первой персоналки. Этих буржуев хлебом не корми, дай компы в сети пообъединять. Раньше, года эдак 3 назад, я думал что сети — это что-то заоблачное, для нашей страны непригодное в силу дороговизны, и вообще очень сложное. Но благо есть на этом свете добрые люди, готовые нести прогресс в массы, и с одним таким



я имел честь познакомиться, с чего, собственно, и началось мое увлечение сетями...

Итак, начнем

Так вот, сеть — это, товарищи, классная штука! Вот, например, играешь ты в Старкрафт, прошел все вдоль и поперек, компа выносишь и не одного, и надоело уже. Но приятель из твоего подъезда или дома говорит, что сделает тебя с полпинка. Здесь без сети никуда... Конечно, сейчас появилось большое количество сетевых клубов, но там нужно платить деньги, стоять в очереди, в общем, налицо дискомфорт. Куда лучше дома раз сделать сеть и, сидя в любимом кресле, выносить друзей в кваку и тому подобные приятности, не покидая квартиры.

Куда лучше дома раз сделать сеть и, сидя в любимом кресле, выносить друзей в кваку и тому подобные приятности, не покидая квартиры.

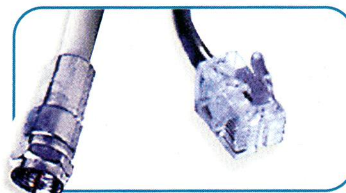
Потом, тебе не надоели крики родственников по поводу занятого телефона, когда ты в Инете? Куда лучше иметь просторный канал и не думать о затраченных часах и занятом телефоне. Можно, конечно, сделать это только себе (если есть лишние тысячи 2 баксов), но куда лучше подсоединить побольше людей и скинуться всем, так уж подешевле выйдет.

Выбор сети

Самая распространенная сейчас сеть — это, конечно, Ethernet. Следующая по распространенности — Token Ring, она понадежней, но затраты несоизмеримы. В принципе существует еще несколько видов сетей, но в нашей стране их очень мало, и настраиваются они сложно и вообще довольно редки, короче, рассматривать их мы не будем. Поэтому очевидный выбор — это Ethernet или Fast Ethernet. Первый работает на скорости 10 Мбит/с, второй — на 100 Мбит/с (обрати внимание — не мегабайт, а мегабит — как известно, байт состоит из 8 бит, так что дели на 8 для перевода в более привычный тебе масштаб). Казалось бы, что чем больше, тем лучше, то есть быстрее. В общем и целом это так, но здесь есть свои нюансы. Во-первых, для современных игр 10 Мбит более чем достаточно, они и такой канал с трудом загружают. Во-вторых, если, как большинство наших соотечественников, ты сидишь под Windows 95/98, то не будет заметно большой разницы и при перекачке файлов. В общем, здесь в основном все определяется размером кошелька, однако мы исходим из предположения, что далеко не все твои будущие сосетевики — новые русские, и денег у них количество умеренное. Так что речь мы поведем о 10 Мбитной сети. Но различие в советах на 10 Мбит и 100 Мбит минимальное, просто оборудование нужно будет покупать на другую скорость, и все.

Сеть и что для нее нужно

Прежде всего нужно выяснить, может, в твоем доме уже есть сеть. В принципе это довольно вероятно — в больших городах особенно, многоэтажных домах на новостройках. Тогда, конечно, все проще — надо только выйти на ее руководство и помочь им в подсоединении. Если же нет, то надо искать побольше единомышленников и организовывать их. Дело это сложное, и опять же определенным преимуществом обладают живущие в многоэтажках. В таких домах обычно немало людей имеют компьютер, да и тянуть там сети проще. Кстати, при организации с нуля особенно важно определить, какую сеть ты намерен делать. Существуют одноранговые сети, где у всех компьютеров равные права, можно играть в игры и меняться файлами. Если компьютеров предполагается немного и в Internet выход не планируется, то это идеальный вариант. Кроме того, одноранговую



сеть всегда можно будет переделать в многоранговую.

Если же в доме есть человек 30 желающих, да еще в разных подъездах и корпусах, то, несомненно, понадобится сервер, так как будет несколько сетевых сегментов. Здесь уже потребуется довольно грамотный человек, кто



будет сервером, вернее, у кого этот сервер будет стоять. Надо понимать, что машина у этого человека должна быть достаточно мощной и работать должна круглосуточно. Кроме того, сервер нужно будет настраивать. Существует ряд сетевых операционных систем, самые распространенные из них следующие: Windows NT, Linux, Novell Netware, FreeBSD. Если первую в этом списке на минимально приемлемом уровне освоить может любой толковый любознательный юзер, то с остальными дело хуже — это сложно, даже местами очень сложно. Есть даже курсы по обучению за полтысячи баксов. Но Windows NT неминуемо будет ломаться регулярно, не реже раза в месяц, и придется ее переставлять каждый раз.

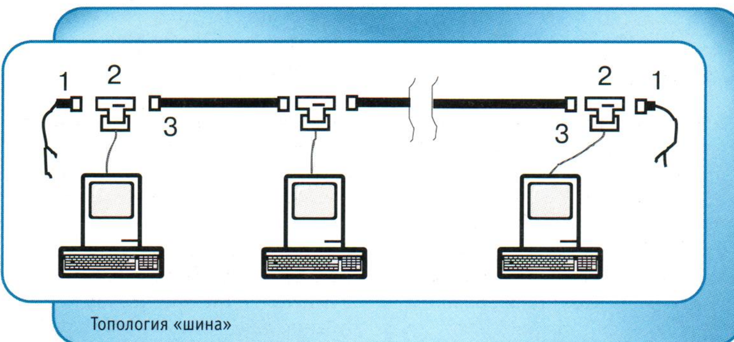
Но в любом случае сеть, как мне кажется, нужна, хотя бы и на два компьютера. А посему пора звать друзей — и за работу.

Провод

Для Ethernet сейчас существует множество различных модификаций кабелей. Используются как тонкие коаксиальные кабели (так называемые Thinnet или CheaperNet), так и толстые (ThickNet), а также экранированные витые пары (STP — Shielded Twisted Pair), которые выглядят как электрическая проводка, вмонтированная в стены вашего дома, и неэкранированные витые пары (UTP — Unshielded Twisted Pair), которые напоминают телефонные провода. Применяются также оптоволоконные кабели, которые могут работать на больших расстояниях и с большей скоростью, чем другие кабели. Однако их прокладка и сетевые адаптеры для них слишком дороги. Также в нашей ситуации нет смысла использовать STP и ThickNet все по той же причине. Так что рассматривать будем только два типа провода — тонкий коаксиальный (Thinnet) и неэкранированная витая пара (UTP).

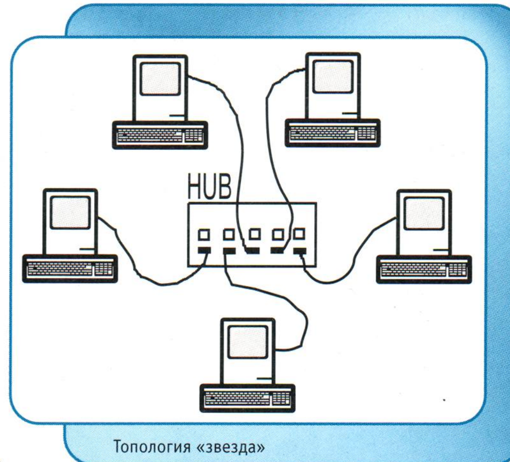
В первом случае нужно протягивать провод от компьютера к компьютеру, присоединяя к каждой карте Т-коннекторы (запомни, что между ним и разъемом сетевой карты не должно быть кабеля), а на концах поставить «терминаторы» — заглушки для соглашения сопротивления (50 Ом). Название такого рода сетей — 10Base-2. Максимальная длина такого соединения (от первого до последнего компьютера) — 185 м. В этом случае применяется топология сети «шина».

Это означает, что все компьютеры подключаются последовательно, и вследствие этого добавление нового компьютера осуществляется весьма просто. Но вот что я скажу по поводу коаксиала. Он, конечно, довольно просто протягивается, но, во-первых, довольно хрупкий (перегнул ты его или прижал слишком сильно где-нибудь, и вот уже полсигнала отражается и ничего не работает, или работает очень плохо), и кроме того, живет примерно год, а если на улице, то может и меньше. После этого срока жди массу разнообразных глюков. Более того, при повреждении или разъединении кабеля перестает функционировать вся сеть, а изменение размещения компьютеров ведет к необходимости перекладки или замены целых кабельных отделов.



Топология «шина»

А вот витая пара — это гораздо надежней и удобней, особенно в большой сети. Она бывает разных категорий, от третьей до шестой. Первая категория — для телефона (не в нашей стране, конечно); вторая — для передачи данных на скорости не более 4 Мбит/с; третья — для передачи данных не больше 10 Мбит/с; четвертая — для передачи данных на скорости не более 16 Мбит/с (применяется в сетях Token Ring); пятая — для передачи данных на скорости до 100 Мбит/с; шестая же при своей дороговизне нас не интересует.



Топология «звезда»

А вот витая пара — это гораздо надежней и удобней, особенно в большой сети.

В принципе третья категория нормально подходит для использования в домашних сетях 10 Мбит (10Base-T), но лучше этого избежать, особенно при существующей мизерной разнице в цене между ней и пятой. Кроме того, по 5-й категории можно пускать и 10, и 100 Мбит/с (100Base-TX), что позволит сохранить проводку при переходе на 100. Максимальная длина «витой пары» между двумя сетевыми устройствами (компьютерами, хабом) — 100 м. Правда, существует кабель подороже своих собратьев, называемый Alcatel HyperLan E, который благодаря уменьшенному сопротивлению позволяет делать расстояния до 200 м на 10-мегабитной сети. Также существует специальное оборудование, также позволяющее увеличить эту длину.

Существуют кабели из двух и четырех пар проводов (2-парный и 4-парный соответственно). Дело в том, что и для 10, и для 100 Мбит используются только две пары (одна пара — передача данных, другая — прием), а остальные «простаивают». Поэтому в целях экономии можно приобрести 2-парный кабель. Только в недавно разработанной системе Gigabit Ethernet, которая, как можно догадаться, передает данные со скоростью 1000 Мбит/с, будет использовать все 4 пары, но мне почему-то кажется, что не скоро до нас это дойдет. Продается кабель в основном в так называемых бухтах по 100 и 305 м. Стоит кабель пятой категории от 0,17 до 0,36 центов за метр.

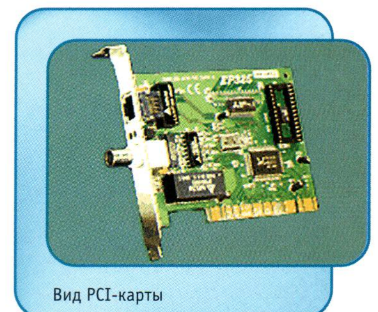
При витой паре применяется топология сети под названием «звезда», это когда каждый компьютер подключен отдельным проводом к отдельному порту устройства, называемого концентратором, или хабом (о нем — ниже). Если один из проводов неисправен, то остальная сеть продолжает работать. Эта топология очень удобна при обнаружении неисправности — в кабеле, сетевой карте или хабе.

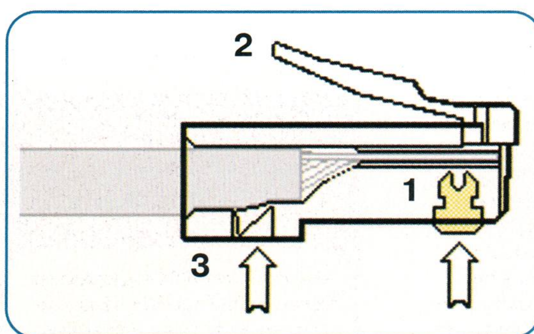
Если резюмировать выбор проводки, то можно сказать, что все здесь зависит от размера сети. Если компьютеров много, то лучше витая пара. Если же машин всего пять и расширения не предполагается, то тут все дело вкуса и рассчитываемого бюджета. Однако, с моей точки зрения, витая пара всегда предпочтительнее.

Сетевые карты

Без них, конечно, никуда не денешься. Как же выбрать нужную карту среди огромного ассортимента? Да очень просто. Все определяется бюджетом. Если это небольшие вложения и ты решил делать 10-мегабитную сеть, то подойдет любая NE-2000-совместимая карточка. В этой категории могу посоветовать фирму SureCom. Они на шине ISA стоят сейчас примерно $10–20. Одними из самых надежных считаются по праву карточки фирмы 3COM. Но они стоят подороже.

Выбор между ISA и PCI — довольно простой, так как фактически выигрыша по


Вид PCI-карты



Коннектор в профиль:
1-встроенные ножи.
2-фиксатор разъема.
3-фиксатор кабеля.

производительности не получается. Конечно, PCI быстрее общается с системной шиной компьютера, а значит, и винчестером, быстрее, но в этом случае это не слишком влияет на скорость. Так что просто посмотри, какие слоты у тебя свободны, и все.

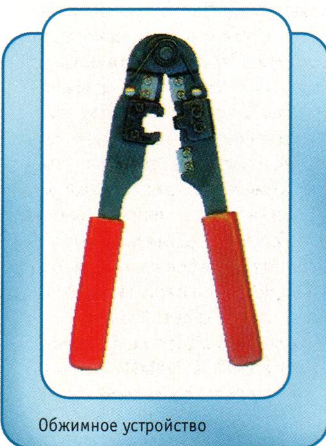
Разъемы на картах бывают как для коаксиала (BNC) и для витой пары (RJ-45), так и для чего-то одного. Здесь руководствоваться нужно только выбранным тобой типом сети.

Также бывают карты, рассчитанные на две скорости — на 10 Мбит и на 100 Мбит. В таких картах скорость либо определяется автоматически, либо с картой поставляется специальная программа для настройки.

Весьма полезным свойством у сетевой карты послужит индикатор соединения. Это позволит впоследствии легче обнаруживать неисправности. В одних картах есть только одна лампочка, показывающая активность соединения, а в других пара: одна отвечает за POWER, другая за LINK.

Коннекторы, обжимные и разделочные устройства

Обычный коннектор для витой пары выглядит как евроразъем на твоем телефоне, только он побольше — там 8 контактов.



Обжимное устройство

Чтобы надеть коннектор на кабель, вначале провод нужно зачистить — снять кожух (кстати, витая пара состоит из разноцветных проводов, завитых, само собой, попарно). Это можно сделать специальным устройством (стоит оно порядка $5–10), а можно и обычным швейцарским ножичком, только аккуратно! Длина оголенных проводов должна быть около 12,5 мм.

Зачистить нужно только кожух, а сами провода ни в коем случае не трогать! Их нужно раскрутить и расположить в нужном порядке (как сказано ниже), причем длина раскрученных должна быть тоже около 12,5 мм, лишнее нужно обрезать. Когда вставляешь их в коннектор и обжимаешь специальным устройством (придется его приобрести, стоит оно порядка $15), встроенные ножи входят в провода, и они не нуждаются в зачистке.

Существует единый стандарт разделки провода в коннектор, применяемый во всех странах. Его я сейчас и опишу.

Существует единый стандарт разделки провода в коннектор, применяемый во всех странах. Его я сейчас и опишу.

Если провод 2-парный, то там находятся свитые провода: синий со светло-синим и оранжевый со светло-оранжевым. В проводах разных фирм светлые провода делают по-разному: то это тонкая полоска дополнительного цвета(оранжевого, синего, и т.д.) на белом проводе, то чередование цветных участков с белыми, то просто чисто-белый кабель. Так вот, разделка производится следующим образом: переворачиваешь коннектор, так чтобы он контактами смотрел вверх и на тебя, и слева-направо идет нумерация:

1 — светло-оранжевый;
2 — оранжевый;
3 — светло-синий;
6 — синий.

Остальные же контакты остаются свободными. Аккуратно вставляешь провода в коннектор, теперь вставляй его в обжимку и посильней нажимай. Фиксатор кабеля закрепляет его, а ножи прорезают изоляцию проводов и входят в них.

Все, один коннектор готов. С другой стороны провода делаешь то же самое.

Если же это 4-парный кабель, то здесь такая разделка:

1 — светло-оранжевый;
2 — оранжевый;
3 — светло-зеленый;
4 — синий;
5 — светло-синий;
6 — зеленый;
7 — светло-коричневый;
8 — коричневый.

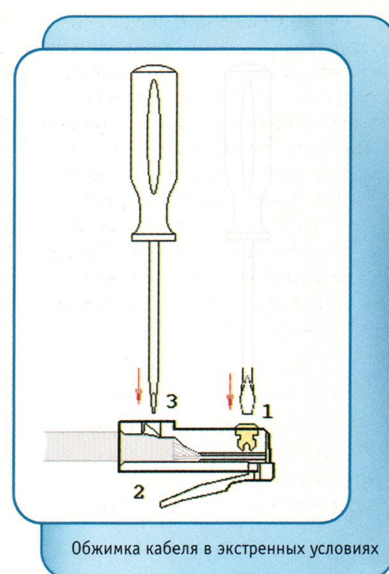
Плоские кабели

1
8
«Кроссовый» кабель на четыре пары

1
2
3
6
«Кроссовый» кабель на две пары

1 2 3 6
Разводка 2-парного кабеля

1 8
Разводка 4-парного кабеля



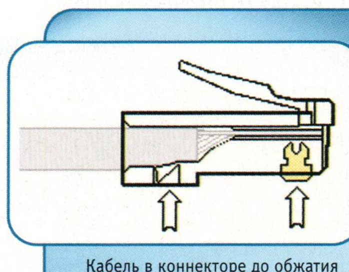
Обжимка кабеля в экстренных условиях

Отдельная ситуация, когда нужно соединить два компьютера — здесь требуется так называемое кроссирование(чтобы провод передачи данных на одном компьютере шел на прием данных в другом и наоборот), которое обычно делает хаб. В этом случае разделка с одной стороны кабеля будет точно такой же, а с другой — вот такой (при 2-парном проводе):

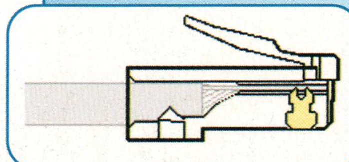
1 — светло-синий;
2 — синий;
3 — светло-оранжевый;
6 — оранжевый;

И вот так при 4-парном проводе:

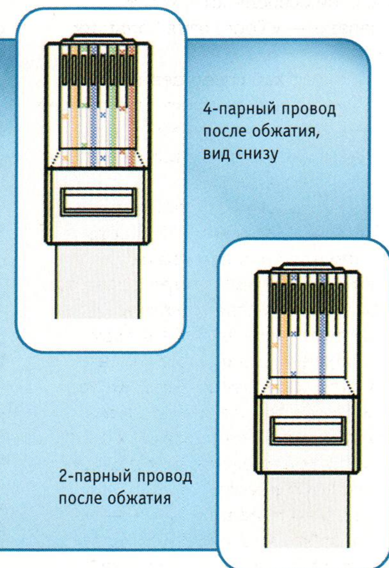
1 — светло-зеленый;
2 — зеленый;
3 — светло-оранжевый;
4 — светло-коричневый;
5 — коричневый;
6 — оранжевый;
7 — синий;
8 — светло-синий.



Кабель в коннекторе до обжатия



Кабель в коннекторе после обжатия



4-парный провод после обжатия, вид снизу

2-парный провод после обжатия

Есть еще ситуация, когда под рукой обжимного инструмента нет, а срочно нужно поставить коннектор. В этом случае возможно воспользоваться обыкновенной тонкой отверткой и утопить все контакты коннектора и стопор кабеля вручную. Но! Я этого делать не рекомендую. Только в экстренных случаях, когда без этого никак. Потому что этот способ весьма ненадежен, и потом, скорее всего, придется переделывать — по себе знаю.

Концентраторы, или хабы

Везде, где делается сеть из витой пары, если только это не два компьютера (об этом я уже упомянул), нужны хабы (Hub), или, если по-русски — концентраторы. Штука эта просто необходимая, так как является связующим звеном всех компьютеров, узловой точкой при топологии «звезда». Физически это такие коробочки с несколькими разъемами RJ-45 (5, 8, 12, 16 и т.д.), а также многие хабы выпускаются с одним коаксиальным разъемом (BNC). Об этой особенности будет сказано — «Топология больших сетей».

Делает хаб совершенно простую вещь — просто дублирует сигналы, приходящие в порты, и рассылает в остальные (поэтому хаб иногда называют многопортовым повторителем — Multi-Port Repeater). Там есть лампочки, показывающие состояние каждого порта, так что можно все контролировать. Запомни: когда на хабе в порт воткнут кабель и горит зеленая лампочка, это не значит, что все работает. Это значит, что одна пара (которая на контактах 1 и 2) в целости и сохранности доходит до сетевой карты.

Еще одна важная вещь — на всех хабах есть один RJ-45 порт, сделанный для подключения другого хаба через витую пару, так называемого каскадирования. Этот порт каким-либо образом выделен на корпусе. Там должны быть надписи: или Cascading, или In, или Cross-over, или Uplink. И почти во всех хабах есть переключатель режима порта из обычного (Normal) в режим для каскадирования и наоборот, что позволяет использовать этот порт и для подключения обычных компьютеров.

Стоят хабы не слишком дорого: $30–40 за 5-портовый мини-хаб.

Запомни:
когда на хабе в порт воткнут кабель
и горит зеленая лампочка,
это не значит, что все работает.



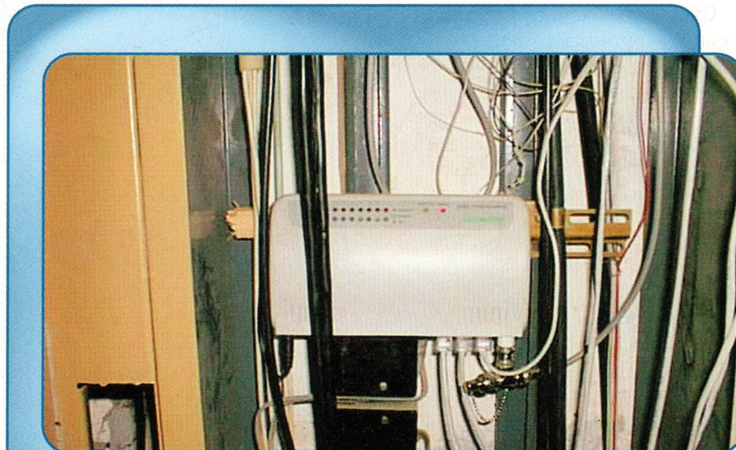
Вот так выглядят различные хабы

Советы по прокладке провода и установке хабов

Значит так: ты уже все купил и готов все прокладывать. Дам несколько советов.

В разных домах существуют свои трудности прокладки через распределительный щит, но главная, как мне кажется, заключается в том, чтобы тебя пустили на этаж. Ведь заходить придется на все этажи до твоих друзей. Народ нынче очень пугливый, и когда ты говоришь, что «я на минуту в ваш щиток залезу», сразу уходят, отказываясь открывать. Здесь имеют преимущество люди, живущие в кооперативном доме, так как решение председателя кооператива оспорить не могут никакие службы (конечно, если это делается с соблюдением норм). Ну а договориться с председателем — здесь советов дать не могу, единственное что могу сказать — лучше, если с ним будет разговаривать человек умудренный опытом, а не студент (просто тогда он слушать лучше будет). Хотя, может, тебе повезет, и окажется, что он сам давно этого хотел.

Если же ты живешь в простом доме, то здесь можно только посочувствовать. Представься электриком тогда, что-ли. Да, кстати, по закону нужно писать огромную техническую документацию — спецификацию кабеля, (план прокладки и т.д.), просто чтобы проложить его по распределительной коробке или чердаку. Законно заниматься этим (в смысле получать все разрешения) не советую, бюрократический аппарат работает у нас на полную катушку, и, будь уверен, тебе не дадут ничего сделать.


А вот как это сделано в одном из участков моей сети

ВОПРОСЫ и ОТВЕТЫ

Будет ли процессор Intel Pentium III работать на старых материнских платах с чипсетом Intel 440BX, выпускавшихся под процессор Intel Pentium II?

Чипсет Intel 440BX поддерживает процессор Intel Pentium III, так что материнские платы на этом наборе микросхем, скорее всего, будут работать с Intel Pentium III после upgrade'a BIOS. По крайней мере, большинство производителей уже выпустили новые версии BIOS с поддержкой Intel Pentium III для старых моделей материнских плат на чипсете Intel 440BX.

Но Intel Pentium III заключен в SECC2-картридж (как и последние варианты Intel Pentium II), а старые процессоры Intel Pentium II были выполнены в SECC1-картридже. Из-за различий в конструкции этих двух типов картриджей в некоторых старых моделях материнских плат на Intel 440BX будет невозможно должным образом закрепить в слоте процессор Intel Pentium III. Эта проблема не возникнет для новых моделей материнских плат, так как в них используется новый механизм крепления — «universal retention module», который позволяет зафиксировать в разъеме Slot 1 все процессоры: Intel Celeron, Intel Pentium II и Intel Pentium III.

Другая трудность связана с установкой вентилятора. Конструкция процессорной платы и картриджа у Intel Pentium III такова, что имеются некоторые «выступающие» части (конденсатор C8 и четыре пластиковых патрубка, удерживающие корпус картриджа), которые выше самого чипа процессора. Поэтому если охлаждающий радиатор не имеет отверстия под эти выступающие части конструкции (а в старых вариантах вентиляторной сборки они не предусмотрены), то радиатор не будет соприкасаться с поверхностью микросхемы процессора, что не обеспечит достаточного охлаждения. Эти проблемы появились в результате очевидных конструктивных ошибок разработчиков Intel и, возможно, будут устранены в следующих версиях Intel Pentium III. Также нужно помнить, что запланированные к выпуску новые версии Intel Pentium III с частотами 600 МГц и более потребуют установки частоты системной шины на 133 МГц, что поддерживается не всеми старыми платами на чипсете Intel 440BX. Но если материнская плата все же поддерживает 133 МГц, то лучше, если в системе будет использоваться 8 нс SDRAM-память, так как 10 нс память рассчитана для работы на частотах до 125 МГц.

ВОПРОСЫ и ОТВЕТЫ

Что такое SLI?

SLI (Scan Line Interleaving) — метод организации работы двух систем Voodoo Graphics или Voodoo2, при котором одна обрабатывает нечетные строки изображения, а другая — четные. При этом удваивается объем буфера кадров и практически удваивается производительность (fillrate).

Что такое Glide?

Glide — это «родной» или native 3D API (Application Programming Interface — программируемый интерфейс приложения) для 3Dfx-чипсетов. В отличие от OpenGL, Glide не является полнофункциональным графическим API и поддерживает только те 3D-возможности, которые реализованы в 3Dfx-чипах. Компания, 3Dfx (разработчик этого интерфейса), по-прежнему считает Glide удобным и перспективным и не собирается заменять его на MS Direct 3D.

Можно ли по строке, выдаваемой Award BIOS во время загрузки, определить производителя и модель материнской платы?

Информацию по этому вопросу можно найти на сайте http://www.ping.be/bios/.

Но вот предположим все проблемы улажены. Если ты живешь в многоэтажке, то наиболее приемлемым будет такой способ проложения сети:

удобнее прокладывать кабель через распределительную коробку у тебя на этаже. Предположим, ты живешь в 16-этажном доме на 12 этаже. Трое твоих приятелей живут соответственно на 15, 8 и 5 этажах. В данном случае лучше всего расположить хаб на 8 этаже (чтобы минимизировать затраты кабеля) и от него тянуть провод на все остальные. Главное правило — это не перетянуть кабель. Старайся, чтобы он шел на все пути свободно, не натянутым. Прокладку нужно осуществлять с верхнего этажа на нижний, и так до нужного. В разных домах распределительные щиты разные, в некоторых протягивать довольно сложно из-за большого количества бетона. В этом случае можно использовать либо грузик, либо какую-нибудь твердую проволоку.

А теперь давай установим хаб. Первым делом нужно подумать о питании. К хабу прилагается блок питания, и его нужно куда-то втыкать. Возможно, у тебя в щитке уже есть розетка, тогда просто воткни туда и все в порядке. Если же нет, то предлагаю поступить следующим образом **(последующие инструкции предполагают действия с высоким напряжением, так что, если у тебя нет опыта, советую попросить об этом людей знающих):**

*(**Напоминаем!** Редакция не несет никакой ответственности за возможные повреждения оборудования и участников экспериментов, кроме того, мнение редакции по отдельным вопросам может не совпадать с мнением автора статьи)*

1. Приобрети розетку, кусок двойного многожильного кабеля (чтобы лучше держал 220 В).

2. Обзаведись устройством для проверки фазы переменного тока, сейчас таких много продается — грубо говоря, это отвертка с лампочкой внутри. Когда ее прислоняешь к проводу 220 В, и загорается лампочка — значит, это фаза. Само собой подойдет любой тестер переменного тока.

3. Теперь залезай в свой распределительный щит. Найди рубильники электричества от твоей квартиры (простой способ такой — посмотри, куда идут провода от счетчика). Теперь реши, куда ты будешь подключать розетку. Обычно рубильников несколько, два или три. Среди них должен быть (не могу утверждать, так как сейчас в домах все возможно) один рубильник для плиты (обычно он побольше остальных, массивный черный). С моей точки зрения, лучше всего подключать хаб именно к плите, так как она наименее подвержена перепадам напряжения, и загруженность мала. Нет, ты не думай, хаб — это не чайник, кушает он электричества очень мало, как и любой блок питания — для плейера, телефона, модема и т.п.

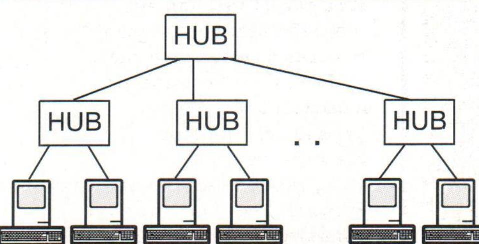
4. Так вот, нашел ты рубильник плиты. Теперь нужно определить, с какой стороны к нему подходит электрический ток. Делается это просто — выключаешь рубильник и пускаешь в ход упомянутую мной выше отвертку: с какой стороны загорелась лампочка, там и фаза. Следующим шагом отвинчивай винт у рубильника там, где НЕТ фазы. Дальше, оголи один из двух проводов на сантиметра 2-3, обмотай вокруг винта (по часовой стрелке) и ввинчивай винт обратно.

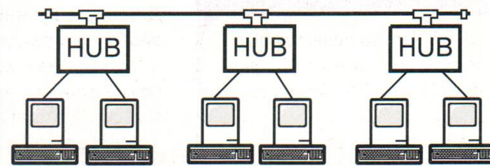
5. Теперь нужно найти «ноль»,. то есть куда привинтить второй провод. Обычно в щитке есть много железяк, торчащих отовсюду, так вот нужно найти ту, которая заземлена. Наиболее вероятный вариант — это железная плита, к которой прикручены все рубильники. Только учти — приделать нужно покрепче, лучше всего винтом (для этого нужно просверлить дырку в железяке). НИ В КОЕМ СЛУЧАЕ не заземляй на корпус щитка!

6. Дальше нужно приделать другой конец провода к розетке, и все — включаешь рубильник обратно, и питание готово!

7. Осталось только закрепить хаб, для этого на нем есть специальные пазы для винтов. Совет только один — закрепляй его портами вниз, дабы пыль в них не попадала.

Остался последний шаг — настройка сетевой карты и установка протоколов. Здесь я опишу этот процесс для Windows 95/98 русской версии





1. Общий хаб
2. Главная магистраль

Настройка операционной системы

Вот уже все протянуто, и тебе не терпится поскорее поиграть в любимые игры. Остался последний шаг — настройка сетевой карты и установка протоколов. Здесь я опишу этот процесс для Windows 95/98 русской версии, для английской все полностью аналогично (я думаю раз уж ты пользуешься английской, то перевести сможешь).

Первым делом при запуске виндов твоя сетевуха, скорее всего, определится и попросит драйверов. Если это стандартная NE-2000-совместимая карта, то здесь, в общем, без разницы, какой драйвер ставить — родной или встроенный в виндоуз. В каждом конкретном случае ситуация меняется, но общее правило — если есть родные драйверы, поставь их. Если же карточка не определилась автоматически, нужно будет поставить ее самостоятельно. Для этого нужно зайти в Панель управления, в «Установку нового оборудования» и там выбрать автоматический поиск. Если же и так винды не найдут карту, то придется вручную сказать виндам, что ты хочешь установить сетевую карточку, и выбрать драйвер из списка.

Дальше нужно настроить карточку: IRQ и адрес. В большинстве случаев карта сама настраивается на свободный IRQ, и проблем не возникает, но есть и исключения. Все проблемы связаны со старыми картами не Plug&Play, новые же разработки не должны вызывать проблем. Чаще всего конфликты возникают в IRQ, и в этом случае нужно просто переставить карту на свободный, и все в порядке. Некоторые карты поставляются со специальной программой настройки, и здесь нужно, чтобы настройки в этой программе и в виндах были одинаковыми, в другом случае оно не будет работать. Еще несколько советов по настройке карточки: есть случаи, когда необходимо IRQ, настроенное в виндоуз, настроить в BIOS'е на шину, на которой стоит карточка (PCI или ISA) — поставить или Legacy ISA, или PCI/ISA PnP. Есть еще совет отключить все в том же BIOS'е порт COM2, после этого все должно работать. Но, как говорится, случаи бывают разные, так что обращайтесь если что.



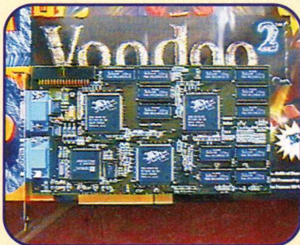
ВОПРОСЫ и ОТВЕТЫ

Что представляет собой чипсет Voodoo Rush?

Voodoo Rush — высокопроизводительный игровой 3D-акселератор, работающий как в полноэкранном, так и в оконном режимах. Состоит из двух ASIC-чипов — PCfx и Texelfx. PCfx обладает специальным интерфейсом с совместимым видеоконтроллером (Alliance ProMotion AT3D или AT25). Благодаря тому что видеоконтроллер управляет кадровым буфером, становится возможным рендеринг в окне.

Что представляет собой чипсет Voodoo2?

Voodoo2 — игровой 3D-акселератор, работающий в полноэкранном режиме. Состоит из трех ASIC-чипов: одного Pixelfx2 и двух Texelfx2. Является одним из самых быстрых 3D-акселераторов (fillrate — 90 Mpixels/sec). Благодаря использованию двух усовершенствованных текстурных процессоров стали возможными трилинейная фильтрация без потери производительности и однопроходное мультитекстурирование, что существенно увеличивает производительность в таких играх, как GLQuake и Quake II.



Что представляет собой чипсет Voodoo3?

Наконец-то Voodoo перестал быть довеском к обыкновенной 2D-видеокарте. Теперь 2D-графический ускоритель интегрирован в chipset, и Voodoo3 стала полноценной видеокартой — полное использование возможностей AGP x2, за единственным исключением прямого текстурирования из оперативной памяти (из-за ограничений по недостаточной пропускной способности шины). Остальные отличия — повышена производительность, появился bump-mapping и full scene anti-aliasing, а основной chip будет работать на частоте 183МГц.

Теперь заходим в настройки сети (Панель управления -> Сеть). Начнем со вкладки «Конфигурация». Здесь по умолчанию уже будут стоять какие-то клиенты, службы и протоколы. Разберемся, что нам нужно.

Прежде всего это «Клиент для сетей Microsoft». Это как бы основа сети.

Следующее, что стоит в настройках — это твоя сетевая плата. В ней настраивать ничего не нужно, только в редких случаях. Но здесь настройки свои у каждой платы, так что общая рекомендация — оставить все как есть.

Далее, разберемся с протоколами. Все, что нам нужны, находятся в папке Microsoft (Добавить->Протокол->Microsoft).

NetBEUI — это идеальный протокол для маленьких сетей. По нему довольно быстро перекачиваются файлы, и, кроме того, можно общаться по встроенной в винды программе Winpopup.

IPX/SPX — этот протокол нужен нам исключительно для игр. Ну а так как ты для них это, собственно, и затевал, то ставь и не задумывайся.

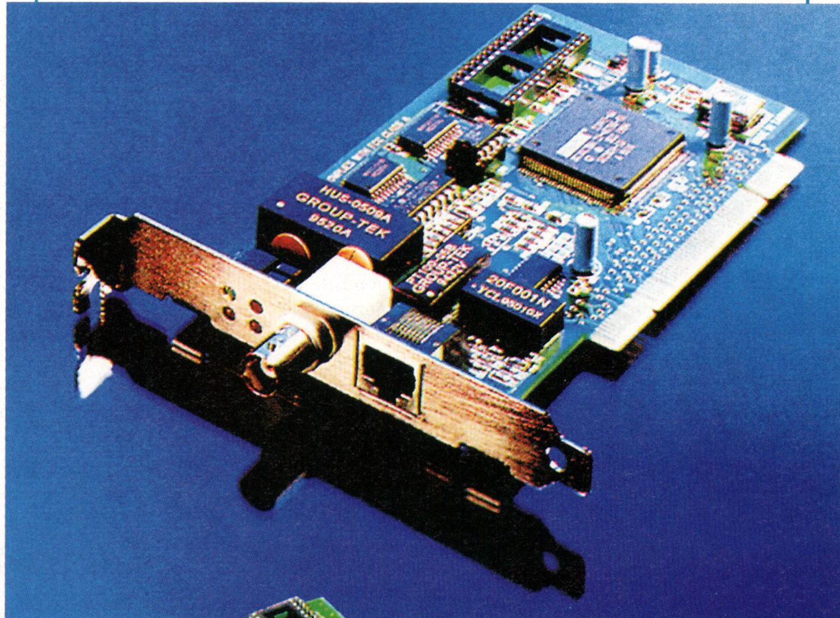
TCP/IP — без сервера и выхода в Internet смысла ставить этот протокол нет.

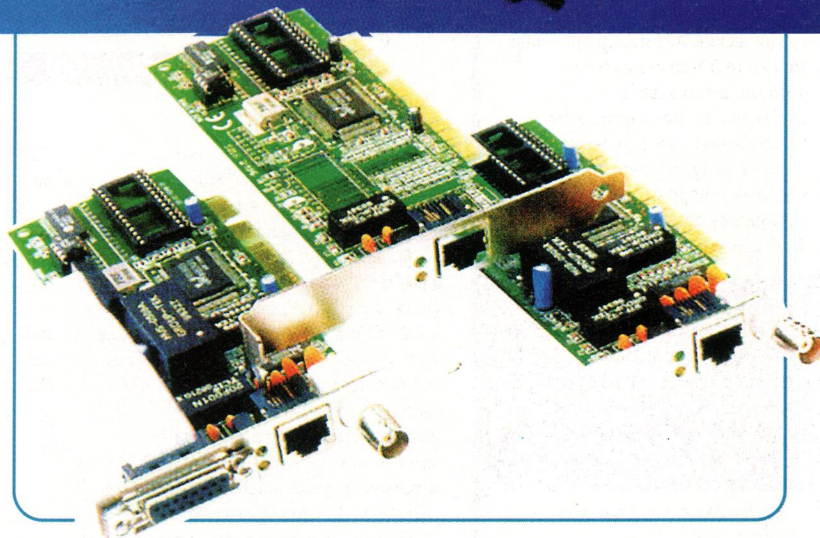
И, наконец, нам потребуется «Служба доступа к файлам и принтерам сетей Microsoft», для того чтобы ты смог перекачивать у своих друзей файлы, а не с дискетами бегать. Для этого нужно будет на необходимую директорию в Проводнике поставить доступ (при нажатии правой клавиши мыши). Доступ можно сделать или только для чтения, или полный, или под паролем. Это как раз и защищает тебя от несанкционированного доступа — если не поставишь на доступ что-нибудь, ничего нельзя будет сделать.

Теперь перейди на вкладку «Компьютер». Здесь все просто:

Имя компьютера: что угодно, только не больше восьми символов и латинскими буквами.

Рабочая группа: тоже, что хочешь, только, главное, чтобы у всех одинаково было.





Описание компьютера: а это вообще без разницы, никакой функции не несет.

Все, конфигурирование закончено. Перезагружайся и работай.

Топология больших сетей

Скажу пару слов о том, что делать, если ты решил мастерить большую сеть. Большая сеть — это хорошо, но, конечно, придется затратить много усилий. Предположим, ты решил объединить несколько подъездов твоего дома. В этом случае тебе придется располагать несколько хабов (по одному в каждом подъезде) и соединять их. Так как большинство 10-мегабитных хабов имеют коаксиальный разъем, то существует два способа объединения хабов:

1) можно объединить их как раз коаксиалом, сделав так называемую главную магистраль.

2) подсоединить все хабы к одному. Этот вариант предпочтительнее все по той же причине — лучше отказываться от использования коаксиала.

Заключение

Ну вот ты и закончил это общественно-полезное дело — прокладку сети. Можешь отдохнуть с чувством выполненного долга. Вот что я скажу напоследок: сеть это, конечно, очень хорошо, но ее можно использовать с двойной выгодой — подсоединить ее к Internet . Здесь налицо два главных преимущества: во-первых, это незанятый телефон, а во-вторых — большая скорость. И все это делится на всех участников твоей сети, так что в конечном счете часто получается дешевле, чем на модеме. Но об этом мы подробно поговорим в следующем номере.

Даешь стереокартинку!

Иван Шаров

Wicked3D eyeSCREAM

Нет, нам мало 3D-ускорителя. Оно, конечно, на экране все красиво получается, быстро так, и если не считать постоянного залезания по уши в стены, вообще здорово. Но плосковато, правда? Играемся мы, например, в Хальф-Лайф тот же, красиво, но недостаточно объемно. Вам, дорогие читатели, этого, может, и не понять; но я на днях оттестировал устройство типа Wicked3D eyeSCREAM по полной программе, и мне теперь простой трехмерной графики мало. Мне, понимаешь, подавай стерео. И все тут.

Чем отличается стереоизображение от не стерео? Поскольку один глаз смотрит немного слева, а другой — немного справа, то при совмещении двух изображений и получается стереоэффект, объемность. На этом природном факте построены, например, «чудо-картинки», с которыми вы, возможно, общались в детстве — коробка такая типа бинокля. В нее вставляются двойные слайдики, и в бинокль видно нечто очень стереообъемное, а на самом деле просто два слайда сделаны с немного разных точек, разнесенных на то же расстояние, что и человеческие глаза.

Компьютерные разработчики давно уже изобретают способ сделать мониторное изображение стереотрехмерным. Стереоочки по разным технологиям делаются уже давно, однако до сих пор их можно было использовать далеко не в каждой игрушке, а только в такой, в которой имелся под них специальный драйвер. Помните первый Descent? Он — одна из очень немногих старых игр, поддерживающая стереоочки. Правда, мне не доводилось видеть человека, который бы оными в Descent'е пользовался.

Теперь все не так: Wicked3D eyeSCREAM работает, в принципе, с любыми трехмерными драйверами под Windows 95/98, а реально под Glide и OpenGL (во всяком случае, так показало тестирование, о чем чуть ниже). Сама идея устройства проста до безобразия. Как вы знаете, у любого монитора и телевизора есть такая особенность, как частота обновления картинки, выражаемая обычно в герцах, то есть сколько раз картинка меняется в секунду. А вы думали? Пчела, например, способна увидеть смену картинок на мониторе: есть картинка, нет картинки, снова есть картинка, но уже малешка другая. Так вот, представляемые стереоочки нагло этим пользуются. При их использовании картинки на экране действительно разные: один такт — для одного глаза, другой — для другого. Если вы просто посмотрите на монитор, вы увидите странную расплывчатую картину, которую в обычной жизни можно наблюдать после плодотворного посещения некоторых заведений типа «кабак». На самом деле картинки-то нормальные (например, если попробовать сделать скриншот), но разные. Очки же обеспечивают вот что: путем закрытия поочередно со страшной скоростью глаз, они дают вам видеть то, что нужно. То есть на экране в данный момент изображение для левого глаза. Правая «линза» очков чернеет. Следующий тик — картинка для правого глаза. Правая «линза» становится прозрачной, левая затемняется. В результате каждый глаз видит то, что ему нужно видеть, картинки друг от друга отличаются именно так, как должно быть в реальности. И вы видите на экране весьма объемную картинку, так что хочется засунуть внутрь монитора руку и надавать там наглому монстру по роже лично.

Установив драйверы к eyeSCREAM, вы можете врубать и вырубать стереорежим из меню мониторных настроек. Стереорежим возможен и для Glide, и для OpenGL, и для Direct 3D.

Очки eyeSCREAM подключаются к любой плате Voodoo 2 (есть также версия очков для Banshee). Мы использовали плату той же фирмы, Wicked3D (такую дали). С мониторным выходом карты соединяется большая черная пимпа, к которой уже, собственно, подключается монитор, а также инфракрасный трансмиттер, устанавливаемый на монитор и блок питания. Трансмиттер под чутким руководством большой черной пимпы с помощью инфракрасных мигалок наподобие тех, что стоят в пульте дистанционного управления телевизором, подает сигнал на очки, которые сообразно оному подмигивают. «Линзы» очков представляют собой жидкокристаллические прозрачные дисплейчики вроде тех, что используются в карманных электронных играх (если уж совсем вдаваться в подробности, то экранчики эти сделаны из двух стекол со специальным раствором между ними, в котором находится огромное количество неких плоских частиц, расположенных боком, и потому они не видны, а если подать на них напряжение, то они поворачиваются в фас и видимость закрывают).

ОЧКИ eyeSCREAM



...монитор, к сожалению, не прилагается, но и в цену не входит.

Почему именно Voodoo 2? Дело в том, что ускорителю приходится просчитывать одновременно две трехмерные сцены вместо одной на каждый глаз. Поэтому, кстати, ждите замедления работы некоторых тормознуто сделанных игр. Установив драйверы к eyeSCREAM, вы сможете врубать и вырубать стереорежим из меню мониторных настроек, причем теоретически и в соответствии с документацией стереорежим возможен и для Glide, и для OpenGL, и для Direct 3D. Действительно, в менюшке можно настроить все три режима, однако на деле Direct 3D упорно стереоизображение показывать отказывается. Почему — не знаю, возможно, сильно продвинутые 3Dfx'овые гуру своего добьются и от этого драйвера, но нам в ходе недельного тестирования добиться такового эффекта не удалось (скупость документации, кстати, могла сыграть в этом свою роль).

Соответственно, не удается в трехмерной стереовидности наблюдать то, что больше всего хочется видеть: Tomb Rider (а вы что думали?). Также у нас отказались стереоотображаться Trespasser (там тоже есть на что посмотреть в объемном виде) и Thief. Абыдна, да? Да. Зато совершенно шикарно смотрелся Half Life (судя по всему, разра-

ботчики учитывали возможность использования стереоочков, потому все текстики на экране видны и изображаются не в стереорежиме, зато все остальное...). Я вообще Half Life не люблю, но со стереоочками поигрался в него с большим удовольствием. Неплохо выглядит Descent 3, хотя менюшки и текстики едва различимы. Можно не без удовольствия поездить в Need for Speed 3, особенно когда дождь и соперники близко. Поддерживает очки и NHL99, хотя в ней стереоэффектов практически не заметно. Ну и Sin, Quake и так далее по списку. Quake 2, как и Half Life, отличается особой силой стереоэффектов. Выделяется объемностью приборная панель в F-15, хотя все остальное, конечно, от стерео не выигрывает и не проигрывает: уж больно далеко.

Какие были замечены недостатки, кроме упомянутого уставания глаз? Не все игрушки при создании рассчитывались на использование таких вот очков — в результате часто просто не читаются менюшки.

Wicked3D eyeSCREAM



Комплект поставки:
1. Икотрансмиттер.
2. Устройство подключения.
3. Очки.
4. Диск.

Разработчики устройства рекомендуют на время снимать очки и читать текст. Если вы способны читать двоящееся на экране сообщение — вперед. Есть способ проще: закрыть один глаз. Однако даже он помогает не всегда, потому что случается, что текст по загадочным причинам просто становится нечитабельным (например, в Descent 3). Но главный недостаток, по поводу которого можно смело сказать разработчикам «фе», — отсутствие напечатанной документации. Ну нельзя ж так! В коробке лежит только синяя бумажка с фразой, что полный мануал есть на прилагаемом компакте в формате PDF, и там же, мол, лежит Acrobat Reader. Во-первых, так нечестно: ну не люблю я, например, читать мануалы на экране! Учитывая немалую цену девайса, вполне могли бы и не экономить бумагу. Во-вторых, упомянутого Acrobat Reader'а на диске нет — забыли положить. Ну и в-третьих, мануал достаточно неполный, например с его помощью нам не удалось понять, почему не работает Direct 3D в стереорежиме.



Эх, еще бы 3D-перчатки сюда...

Стоит ли покупать такие очки и кому? Если вы большой фанат Half Life и Quake 2, а также с нетерпением ждете Quake Arena, Team Fortress и вообще днями и ночами играетесь в сетевые 3D-экшны, от очков будете в восторге. Единственная проблема, которая вас ждет, — вам придется еще долго довольствоваться платой Voodoo 2, в то время, как коллеги по увлечению, возможно, уже будут вкушать прелести Savage 4. Рекомендуется задуматься о подобной покупке также людям, часто играющим в трехмерные игры и при этом не лишенным некоторых эстетских замашек. Если же вы фанат исключительно квестов, нетрехмерных стратегий и спортивных симуляторов, вам, пожалуй, стоит повременить. Но если денег много и хочется, с одной стороны, выпендриться перед друзьями, а с другой — иногда поэстетствовать в той же Half Life, то вперед в магазин.

О чем надо подумать перед покупкой очков? Во-первых, о здоровье. Долго в этом девайсе сидеть перед монитором не рекомендуется. Во-вторых, учтите, что монитор сам у вас должен быть очень хороший, брандовый до безобразия. Мы тестировали девайс на двух мониторах: стареньком 14-дюймовом ради прикола и новом 17-дюймовом ради истины. Монитор-ветеран не способен держать большие частоты, он вообще едва справляется с современными PCI'ными «видюхами» в режиме 800x600. На нем изображение было в виде горизонтальной полосы на экране шириной примерно с его, экрана, половину, зато внутри картинка была отменная (я за этим монитором с упоением игрался в Half Life в течение пары часов). На 17-дюймовом монстре изображение было во весь экран, но очень interlaced, то есть получилась чересполосица, как в видеовставках в старых игрушках; кроме того, невооруженным глазом было видно, как мигают «линзы» очков. В результате изрядно пострадал стереоэффект. Думается, что лучше всего eyeSCERAM работает с мониторами высшего класса типа Sony,

Лучше всего eyeSCREAM работает с мониторами, способными поддерживать высокую частоту.



Со стороны даже можно предположить, что он занят делом...

ViewSonic, Panasonic, Hitachi, способными поддерживать высокую частоту. Пожалуй, идеальным монитором для очков мог бы быть PanaFlat, монитор с совершенно плоской поверхностью экрана. Учитывайте это при покупке: лучше договориться, что если с вашим монитором очки ну совсем никак не сработаются, то вы бы могли их вернуть.

Наконец, стоит заметить, что нынешняя цена на чудо техники (около $ 150 в Москве) явно завышена. Себестоимость девайса, думается, не превышает пары-тройки десятков долларов, ничего такого сверхкрутого в нем обнаружить не удалось. Посему не исключено, что с появлением конкурирующих аналогичных изделий цены на него упадут. Но оных конкурентов надо ждать, а играться хочется сейчас. Так что решайте. Был бы у меня PanaFlat, я бы, может, себе такой девайс и прикупил, хоть и не играюсь в 3D-экшн особенно. Но, с другой стороны, не хочу я пользоваться Voodoo 2...

Умные люди, а особенно медики, думаю, уже поняли, чем использование подобного девайса чревато: потерей зрения в раннем возрасте. Пра-а-а-авильно. Монитор работает, допустим, с частотой в 60 Гц (ну не очень крутой монитор, что делать). Это, на самом деле, довольно вредно, лучше, если бы он работал с частотой герц эдак в 100. Но подобная частота редко достигается в трехмерных играх, виной тому монитор вместе с платой ускорителя. Теперь давайте подумаем, в какой частоте вы видите изображение при использовании стереоочков. Правильно, 30 Гц. И, скажу я вам, глаза начинают побаливать через десять минут игры. А если к этому учесть, что на такой скорости достигнуть идеальной синхронизации в частоте мигания очков и монитора невозможно, то глаз вынужден терпеть чудовищные, неравномерные затемнения и восстановления картинки.

Впрочем, на что не пойдет настоящий геймер ради продвинутой крутизны? Правильно, на все. Так что давайте займемся непосредственно тестированием девайса в игрушках.

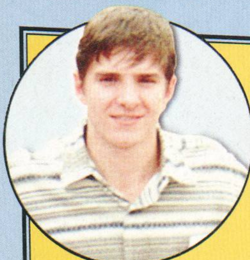
Обзор самых крупных, полезных и посещаемых сайтов в Internet, посвященных стратегиям реального времени

Real Time Strategies в INTERNET

Алена Приказчикова

Стратегия — греческая наука войны, ученье о лучшем расположении и употреблении всех военных сил и средств.

Даль В. И.



Количество выпускаемых игр в последнее время поистине впечатляет. И, несмотря на то, что 3D-шутеры безоговорочно лидируют, позволю себе заметить (и уже вижу летящие в меня камни), что наибольшей популярностью они не пользуются. Стратегии реального времени всегда пользовались большим почетом у игрового сообщества, а тот факт, что их выпускается значительно меньше, легко объяснить. В стратегическую игру просто дольше играть. Она более разнообразна и привлекательна, так как дает возможность не только расслабиться и продемонстрировать свою реакцию, искусное владение мышкой, но и подумать. Причем в последнее время технологии AI настолько продвинулись, что игра против компьютера становится ничуть не менее интересной, чем по сети против реальных соперников. А Internet вообще предоставляет геймерам огромные возможности для игры в любое время суток с любыми соперниками со всего мира. Недаром RTS пользуются огромной популярностью на всех игровых серверах Internet. Среди многих игрушек этого жанра наибольшим почетом, конечно, пользуются давно уже ставшие культовыми игры от компании Blizzard. Информационные ресурсы также не отстают. Сеть забита всякими сайтами, посвященными RTS. Здесь о стратегиях можно узнать все: официальную информацию, сходив на сайты разработчиков и издателей, или секреты тактики, особенности игр и советы профессионалов на страничках, созданных настоящими фанатами жанра. Если вы любите поломать голову над очередной миссией любимой стратегии реального времени и ищете помощи по этому вопросу в Сети, этот обзор написан специально для вас.

Алексей Котко.

Журналистика — потрясающая наука, похожая по амплуа, как близнец, на науку артистическую. Точно так же наш брат журналист нуждается в постоянной подпитке творческой активности, точно так же загорается, как спичка, получив интересную тему для опуса, точно так же впадает в уныние от проходных материалов. Получив задание написать статью об играх стратегического жанра, автор был несказанно обрадован, так как получает от стратегий колоссальное наслаждение. Ведь в отличие от красивых, но бездумных «стрелялок», а ля «Doom», игры этого класса являются хорошими тренажерами интеллекта, навыков политической и экономической стратегии, дипломатии. Словом, стратегия, как пошаговая, так и в реальном времени, представляет собой класс интеллектуально направленных продуктов человечества.

Учитывая то, что на настоящий момент внимание игровой общественности более всего приковано именно к новинкам-стратегиям реального времени, разрешите именно о них и поговорить. Это не значит, что представители стратегии пошаговой канули в небытие, просто о них мы поговорим в следующий раз. Из этого материала вы узнаете об интересных местах в Internet, где можно найти информацию об игрушках-монстрах жанра RTS, а также немного фактов и истории. Причем наше путешествие по просторам сети не ограничится посещением официальных сайтов, а затронет не слишком известные широкому кругу, но от этого не менее интересные странички, посвященные стратегии в реальном времени. Кроме того, нас будут интересовать только русские ресурсы Internet. Итак, в путь.

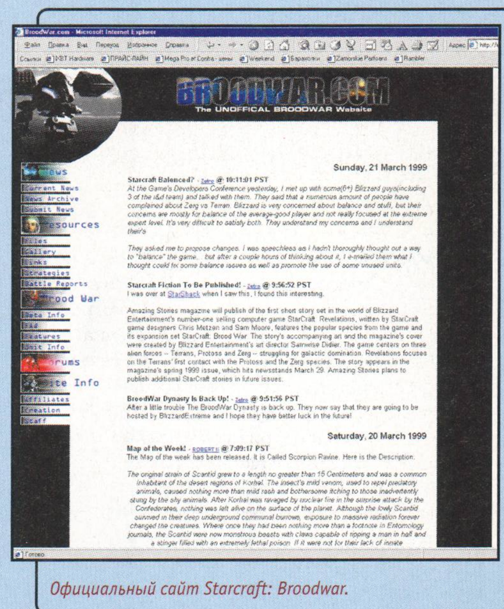
Нет смысла вспоминать сейчас историю возникновения RTS, тем более, что истинные поклонники проштудировали ее досконально.

И знают, что основное бремя на своих плечах несут три представителя этого жанра: C&C, Dune II (Westwood Studios) и Warcraft или Starcraft (кому как больше нравится) компании Blizzard. Так в начале 1990-х годов возник новый игровой жанр. 1992 год представил нам незабываемую Dune II, а 1995 — Command & Conquer. Хотя, в принципе, нет особого смысла исторически вычленять отдельные игры, жанр-то один, и в условия этого жанра автоматически прописано внимание ко всем играм, хоть как-то связанным со стратегией (пусть даже очень многие из них попросту клоны и ничего больше). Зато имеет смысл задуматься и копнуть намного глубже. Для чего эти игры создаются? По стандарту человек просто-напросто проецирует реальную жизнь на эти игры. Стратегия военная, экономическая, политическая и т. д. Мы все играем. Только у геймеров это занятие намного безобиднее, чем у игроков в реальную жизнь.

STARCRAFT

www.broodwar.com

Неслучайно в обзоре первое место занимает рассказ о игровом сериале, разработанном компанией Blizzard, и ресурсах, связанных с ним. Субъективность, столь присущая автору, — не порок, а лишь стремление высказать свое мнение. Так вот, мнение это таково: интереснее Blizzard игры жанра стратегии в реальном времени не научился создавать никто. Спорьте...



Официальный сайт Starcraft: Broodwar.

Starcraft: Broodwar — www.broodwar.com

Игра-монстр, классическая стратегия в реальном времени, всем фанатам жанра давно известная, пройденная геймерами вдоль и поперек. Могучий человечище, как и все, что делает Blizzard (www.blizzard.com). Первая мысль — провести аналогию с не менее знаменитой Warcraft и представить себе этаких орков в космосе. Ан нет, Blizzard, оказывается, делает все с умом и клонов пытается не производить. Недавно Blizzard отчиталась за 1998 год и порадовала геймеров своими успехами: было продано полтора миллиона копий Starcraft, что о многом говорит.

Итак, по-прежнему Террановцы, выполняющие роль хорошей «человеческой» расы на планете, занимаются добычей минералов и газа, поддерживая свое существование, а предпринявшие экспансию на планету преступники Протосы всячески мешают им это мирно осуществлять, более того, пытаются захватить планету вместе со всеми ее богатыми ресурсами. В союзе с ними замечены Зерги — злобные твари, плюющиеся ядовитой слюной и уничтожающие все на своем пути. Казалось бы, в условии задачи борьба трех рас, интереса выигрывать то за одну, то за другую, то за третью нет никакого, весь интерес чисто технический — исследование возможностей юнитов, строений и технических на-

воротов той или иной расы. На самом деле все обстоит далеко не так. Игра настолько тонко сбалансирована, что главный интерес составляет проявление играющим искусства стратегии. Каждая миссия может быть пройдена несколько

Официальный сайт компании Blizzard.

раз, прежде чем будет выиграна. И дело не в неумении или тупости играющего. Просто этот самый тонкий баланс чувствуется во всем, начиная от озвучивания и прорисовки героев, заканчивая вражеским AI и непредсказуемостью сюжета. От этого игра становится только более ценной. Учась на своих предыдущих ошибках, играющий выстраивает новый вариант стратегии, отрабатывает заново стратегическую тактику и наконец побеждает.

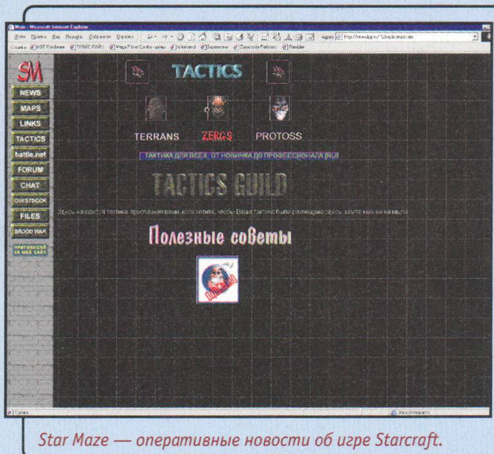
Теперь отдельные интересные моменты. Вы когда-нибудь видели, чтобы здания в нетленках этого жанра (и даже в Warcraft) летали? А в Starcraft летают! Чтобы не строить новую базу возле очередных разбросанных то там, то здесь ресурсов, достаточно просто перелететь на это место. Правда, пристройки к основным зданиям (база, фабрика, космический порт) с вами не полетят, и вам придется строить рядом новые. Но как только вы направляете базу обратно, собрав ресурсы, пристройка начинает опять работать. Если у Terran невидимость (cloaking) действует определенный промежуток времени, то у Protoss невидимый скрывает еще и своих «друзей», а Zerg прячет свои юниты под землю. Морских юнитов нет, но вспоминайте — сага-то космическая. Летающие единицы SC покруче и выглядят, чем мореходы в Warcraft. Хотя, о чем это мы... Эти игры совершенно нельзя сравнивать. Каждая хороша именно по-своему. И еще хочется упомянуть о возможности создания юнитов в порядке очереди. Объясняю. В Starcraft вы можете сразу выставить в очередь создание пяти юнитов. Пока они создаются, занимайтесь своими делами. Интерфейс и графика прекрасные. Следуя своей репутации, Blizzard прорисовал все постройки и юниты досконально. Музыка и видео — впечатляют. Вот, собственно, и все. А теперь перейдем к описанию некоторых интересных ресурсов, поющих хвалебные и вспомогательные оды Starcraft'у.

LGG — сервер, славящийся своими хостинговыми услугами и дизайном, подобрал довольно подробный портрет игровых сайтов (есть ссылки на игры всех жанров). Мало удивления вызывает то, что, работая с какой-либо тематикой и штудируя ресурсы сети, обязательно наткнешься на страницу, размещенную на этом сервере. Подтверждая лишний раз свой профессионализм в дизайне и разработке сайтов, LGG, словно губка, вбирает в себя все самое лучшее.

STAR MAZE

www.lgg.ru/~Ultra/

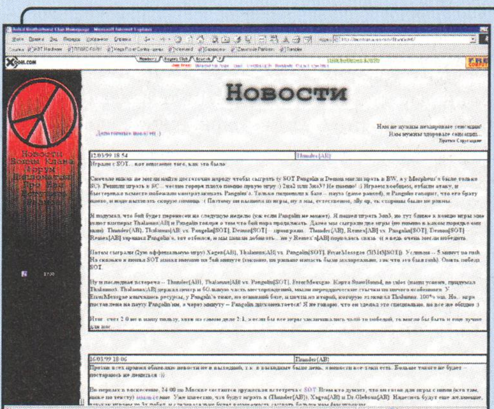
Сайт содержит подборку оперативных новостей о Starcraft. Например, последней новостью заявлен выход версии игры для платформы Macintosh. Так что игра станет доступной и для любителей mac'ов.



Star Maze — оперативные новости об игре Starcraft.

В разделе Maps можно найти некоторое количество мини-карт для прохождения отдельных миссий, например здесь есть Denfend Area, Center of the Step, Darken Space, Zerg Paradise, Dark Platform, и карты пополняются все новыми и новыми экземплярами и новыми мини-советами. В разделе Links автор сайта приводит некоторое количество известных ему адресов кланов Starcraft'а со своим рейтингом. Один из них RMS (http://www.geocities.com/TimesSquare/Fortress/3215/), который, по мнению автора сайта, является одним из самых дееспособных кланов русского battle.net. Astral Brotherhood Clan (http://members.xoom.com/ThunderAB/) считается одним из самых первых кланов SC.

Раздел Tactics представлен как «пособие для молодого бойца» — тактика для всех: от новичка



Astral Brotherhood Clan — один из самых первых кланов Starcraft.

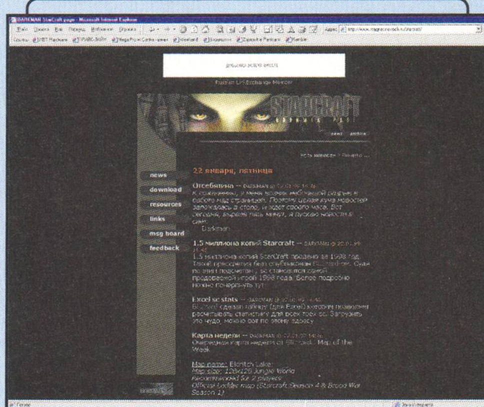
до профессионала SC. Например, автору статьи чрезвычайно помогли грамотные советы, касаемые каждой воюющей расы: Протоссов, Зергов и Терранов. Здесь вы найдете не только советы по тактике Rush (быстрое накопление сил и немедленная победа), но и по полному развитию войск и победе. Кроме того, вы сами можете присылать свои советы и рекомендации для размещения на сайте. И, наконец, венчают раздел «Полезные советы», которые могут вам весьма и весьма пригодиться. В разделе battle.net вы найдете изменения в патче Starcraft v1.04 и перечень команд, используемых в battle.net. Заядлым геймерам будет также полезен файловый архив, расположенный в разделе Files. Здесь есть файл, который решает проблемы с обнаружением CD Brood War под Windows 98 (автор статьи использовал этот файл, поскольку столкнулся с вышеобрисованной проблемой — не получилось, может, получится у вас). Программка soundcrack умеет «вытаскивать» звуки из SC. Программа Battle.net Launch Pad 2.0 позволит вам самостоятельно выбирать сервер battle.net для подключения. Самое главное, что все вышеперечисленные программы очень маленькие и скачиваются моментально. И наконец в разделе Broodwar вы найдете описание характеристик юнитов. В общем, сайт явно успешен, хотя в некоторых местах заметны накладки (например, довольно сильно страдает орфография), хорошо оформлен и прекрасно сам себя рекомендует, как и все, что представлено на сервере LGG.

СТРАНИЧКА DARKMAN'А О STARCRAFT

www.magnet.novoch.ru/starcraft/

Страничка Darkman'а в основном посвящена новостям о Starcraft.

Ссылки на дополнительные ревью и патчи в основном с приписочкой .com, поскольку, по скептическому мнению Darkman'а, в России рынок игровых новостей категорически не наполнен. Геймеры и обозреватели, как правило,



Страница Darkman'а, новости о Stracraft.

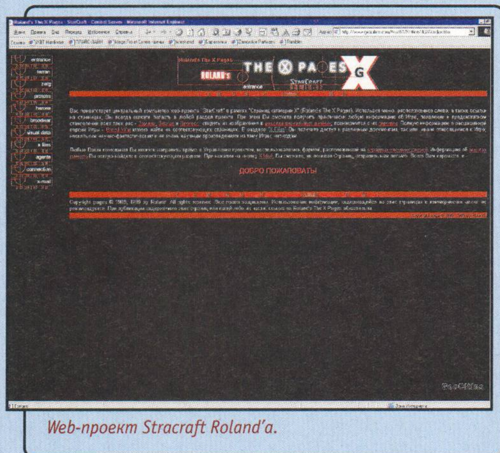
используют информацию, представленную на официальном сайте Blizzard и ресурсы заграничных игровых серверов и геймерских изданий. Любая новость, представленная на сайте, обязательно имеет ссылку. Так что читайте и сразу скачивайте все, что вам интересно. Вот, например, внимание автора статьи превлекли рассказ и ссылка на некоего Aragorn'а (http://aragorn.tol.ru/unpak) — человека, который собирается «сделать что-то вроде Русского проекта Brood Wars». Только под версию, официально русифицированную компанией «Фар-

гус», где предполагается еще 12 дополнительных миссий для каждой рассы, 10-20 дополнительных миссий к кампании, самостоятельная озвучка, новое видео и измененный интерфейс. Что ж, остается пожелать человеку удачи в столь полезном и интересном начинании. Автора статьи также заинтересовала информация о господине А. Лукичеве, который занимается написанием фантастических рассказов под впечатлением от Starcraft'а. Это тот самый случай, когда увлечение играми перешло в другую, более серьезную фазу. Есть ссылка на продолжение цикла этих рассказов. В разделе Download вы можете скачать полезные для себя файлы, которые для удобства разбиты по категориям. Например, категория Pictures посвящена «всевозможному графическому арту в SC». В разделе Resources вы найдете классификатор юнитов и строений SC, руководство по сетевой игре, FAQ, а также несколько рассказов А. Лукичева. Кстати, если вы найдете эти рассказы не очень удобоваримыми для себя и не претендующими на жанр фантастических рассказов, вы можете посоревноваться с автором — в конкуренции рождаются шедевры. Так что дерзайте. По традиции в разделе Links вы найдете ссылки не только на иностранные ресурсы SC, но и на русские.

WEB-ПРОЕКТ STARCRAFT

www.geocities.com/Area51/Station/3027/iindex.htm

Прекрасно выполненная страница Roland'а, названная им Web-проектом Starcraft. На сайте есть практически любая информация об игре: история возникновения и существования всех трех рас, изображения героев, полнейшая информация о Broodwar как о расширенной версии, чит-коды и несколько фантастических рассказов по мотивам Starcraft.


Web-проект Stracraft Roland'а.

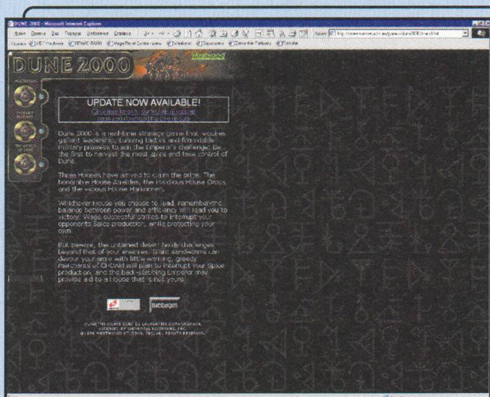
http://starcraft.orky.ru/ — Starcraft Empire. Кроме прекрасного оформления и комфортабельного пользования страничкой, стандартного набора новостей, файлов и линков, привлекает так называемая Russian Professional League. Правда, для сайта это еще новое начинание. Но для закоренелых воинов SC автор рекомендует записаться туда как можно быстрее. По крайней мере, всеми своими параметрами сайт обещает стать лучшей клан-лигой из всех остальных.

http://www.magnet.novoch.ru/starcraft/pages/victoz/faq/index.htm — довольно информативная страница FAQ Starcraft. Зайдите — не пожалеете.

DUNE

www.westwood.com/games/dune2000/index.html, www.lgg.ru/~meta/dune2000/

Что нового принесла нам Dune 2000? Усовершенствованный движок, 16-битовая графика со световыми эффектами, новые юниты (инженер и пехотинец), режим multiplayer, дополнительные уровни для каждой расы (всего 45).



Официальный сайт игры Dune 2000.

Не слишком ли мало для так громко объявленного выхода «новой» игры?

Этот стратегический сериал компании Westwood Studios (www.westwood.com) был придуман аж в 1992 году и до последнего времени, то есть до выхода Stracraft, занимал лидирующее место на рынке стратегических игр, успешно конкурируя со всеми более или менее презентабельными представителями этого жанра.

Итак, по-прежнему воюют расы, по-прежнему главная цель всего народонаселения — спайс. Перефразируя знаменитый лозунг: спайс — это жизнь. На планете Арракис-Дюне Атрейдесы и Харконнены дерутся не на жизнь, а на смерть, а раса Ордосов пытается заняться тем же самым и встревает, куда ее не просят, несмотря на свою супермалочисленность. Возможно, успех игры



Официальная страница компании Westwood Studios.

предопределила знаменитая «Дюна» Фрэнка Херберта или не менее известный фильм Дэвида Линча. Кто знает… Но только у Dune II на момент ее выхода конкурентоспособность была намного выше, чем у этого нового жалкого подобия предыдущей версии игры. Конечно, разработчики из Westwood могли бы напридумывать новшеств и побольше (отличие Dune 2000 от Dune II не столь уж и велико), но, увы и ах… Обещано: стало возможным охранять себя (раньше юниты не могли патрулировать объекты), устанавливать собственные маршруты прохождения и избегать неприятных столкновений с гигантскими червями, а также обходить противника с тыла. Более того, ваши солдаты теперь не будут бежать сломя голову уничтожать противника. Как только приблизится опасность, несколько юнитов отделятся от патрулируемого объекта и справятся с врагом, остальные же будут охранять, как ни в чем не бывало. Искусственный интеллект, так сказать, как это ни смешно звучит. Наобещали… Не испытал автор никакой нервной обстановочки от постоянных нападений противников, не похватался за сердце, а лишь легко и непринужденно отстроил базу с войсками и ринулся в бой. AI не оправдал надежд, думать враги по-прежнему не умеют, а хотелось бы. Так или иначе, вывод все равно неутешителен: либо разработчики не вложили в игру достаточно средств, либо поленились. Если честно, была надежда, что Westwood хотя бы нарисует юнитов поразборчивее. Все, что они нам предлагают, — мелкие, еле копошащиеся фигурки на фоне абсолютной пустынной желтизны. Ей-богу, у автора, как у любителя классической литературы, перед глазами сразу же возникает уныло-желтый мир нищего Петербурга Достоевского. Сравнение, может быть, не совсем удачное, но полностью отражает впечатление от увиденного. Суперновизной игра не сильно блещет и будет интересна только истым фанатам Dune II. Но нам с вами интересны ресурсы, созданные с целью помочь разобраться в игре, посему отправимся туда.



Впечатляющая страница, посвященная невпечатляющей игре.

http://www.lgg.ru/~meta/dune2000/ — русскоязычная страница о Dune 2000.

Расположена все на том же LGG (странная закономерность эта обуславливается прежде всего тем, что LGG размещает на своем сервере лишь действительно интересные и информативные страницы). Сайт награжден «за дизайн и информативность». И с полной уверенностью можно заявить, что это действительно так. Во-первых, автор сайта, хоть сам и является поклонником Dune, не боится критиковать игру и рассказывать о ее недостатках. В описании игры им представлена довольно интересная статья собст-

венного сочинения, которая довольно четко анализирует все новшества, недостатки и достоинства игры. Раздел новостей пока не слишком наполнен, но это вполне оправдано тем, что сайт совсем недавно начал действовать. А, во-вторых, дизайн действительно хорош, все работает быстро и качественно. По традиции, на странице обнаруживаются подборка скриншотов, патчи, гостевая книга, а также полезная ссылка на онлайновые новости Westwood Studios.

По адресу http://server333.gameland.ru/magazine/screenshots/screens_dune2000/ screens.asp любители скриншотов смогут скачать некоторое их количество. А здесь есть секреты и коды — http://www.gameland.ru/magazine/cheats/cheats_Dune_2000/save.asp .

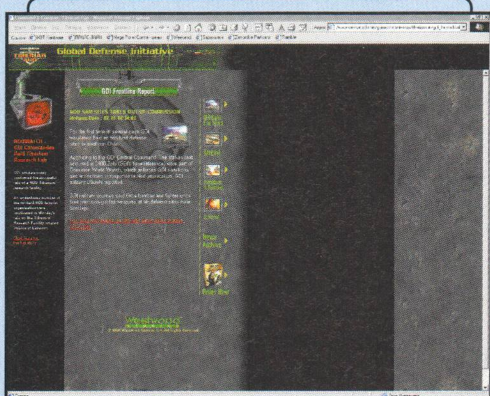
COMMAND & CONQUER

www..westwood.com/games/

ccuniverse/tiberiansun/index.html

Уж давно отгремели золотые фанфары в честь Command&Conquer, осенние листья былой славы облетели, и незабвенный опус ушел в историю, заняв почетное место в ряду первооткрывателей жанра стратегии в реальном времени. И вот скоро ожидается долгожданный сиквел C&C: Tiberian Sun.

А что там собственно нового? Сюжетная линия претерпела значительные изменения: если раньше предметом всеобщего вожделения был тибериум, то теперь всем ребятками придется сражаться именно против засилья этого самого тибериума, который своими побочными эффектами грозит и нашим и вашим. Третья сторона, так называемые Забытые, представляет собой оставшееся в живых мирное население планеты и выполняет функцию горстки непокоренных существ, которых нужно усиленно защищать и пользоваться их технологическими достижениями за это счастье. Кроме того, продолжается дальнейшее противостояние между GDI и NOD. В кутерьме сражений они не сразу замечают, что истинный враг, с которым они должны бороться, — тибериум, присланный на родную планету каким-то инопланетным разумом с целью завоевания. Так что с сюжетом более или менее все понятно. Westwood Studios попыталась сделать сюжет наиболее значимым элементом игры, и эта задумка полностью реализовалась. Что касается игрового процесса, то все ваши битвы останутся с вами, хотя больше внимания будет уделено постройке и обороне своей базы (до скрупулезности). Естественно, изменились строения и юниты, их прорисовка более совершенна. Графические возможности вообще значительно расширены, Westwood Studios разработали новый движок и назвали его MegaVoxel. Отсюда новый, измененный полностью вид ландшафтов, правдоподобные картинки взрывов, холмики, за которыми можно спрятаться от ядовитого газа, — в общем, интерактивность и динамичность как окружения, так и самого процесса игры вам обеспечены. Но не будем заниматься составлением стандартного Guide, поскольку отечественными и иностранными обозревателями уже написана масса материалов о Tiberian Sun.



В ожидании C&C: Tiberian Sun.

Два года ожидания Tiberian Sun начинают оправдывать себя. Российские поклонники C&C томились в ожидании и страдали от информационного голода не зря. Страдания окупятся с лихвой. Тем более, что Westwood Studios на протяжении этого времени кормила нас дополнениями и усовершенствованиями Red Alert (Sole Survivor, например). Сейчас, когда рынок переживает бум Starcraft, знающие люди прогнозируют осложнения в работе Westwood Studios, поскольку геймерам есть, с чем сравнивать. А пока выход игры перенесен на июнь.

Обратимся к русскоязычным ресурсам на тему TS, коих количество пока не слишком велико и обусловлено ожиданием выхода игры.

На сервере www.gamesnet.ru/ в разделе «Стратегические игры» недавно появилась ссылка на первую русскоязычную страницу, посвященную Tiberian Sun — Russian Command Dot — Tiberian Sun. Заявлены последние новости, описание всех юнитов и строений, много скриншотов, обзоры и downloads. Посетите — не пожалеете.

На http://gamestone.donpac.ru/gallery/tiberian_sun/ и http://gamestone.donpac.ru/gallery/ tiberian_sun/ вы можете скачать скриншоты C&C: Tiberian Sun.

МИР СТРАТЕГИЙ

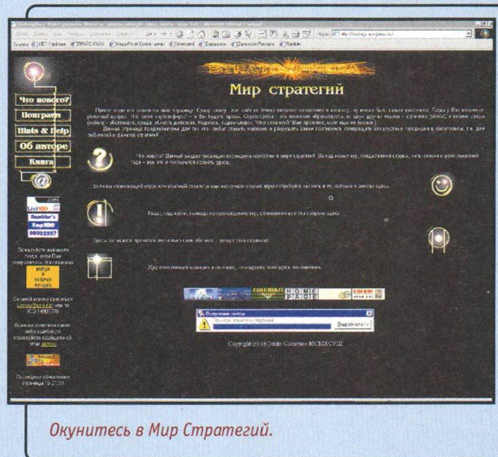
strategy.newgames.ru/

И в заключение хочется поведать о нескольких интересных ресурсах, не выдающихся конкретикой, но посвященных стратегическим играм в целом.

http://www.newgames.ru/ — в рамках проектов студии X-PROJECT выделен целый раздел «Стратегии». По адресу http://strategy.newgames.ru/ находится сайт Дмитрия Корниенко «Мир стратегий».

Это прекрасно оформленный сайт, информативный и грамотно составленный. Сразу видно, что человек подошел с любовью и ответственностью к созданию своего детища. Раздел «Что нового?» посвящен последним новостям мира стратегических игр (выход новых игр, продолжение уже известных, хиты сезона и разочарования). Привлекает то, что Дмитрий не излагает новости «всухую»: в каждом абзаце виден творческий подход, профессионализм и любовь к делу, которым человек занимается. Новости больше похожи на мини-обзоры будущих прелестей игр. Например, здесь вы прочитаете не только стандартные новости о выходе игр, но и несколько строк (причем с аналитикой) о движках, интерфейсе, новых юнитах и их характеристиках. Любопытен прогноз автора о неслабой конкуренции Command&Conquer: Tiberian Sun со Starcraft за звание лучшей RTS-игры года.

В разделе «Поиграем» автор предлагает посетителям сайта (независимо от того, опытный стратег вы или начинающий игрок) поиграть в представленные игры. Вполне понятно, что



Окунитесь в Мир Стратегий.

и знаменитые RTS со временем надоедают. Почему же не попробовать поиграть в новые, пусть и не столь известные. Вы сможете прочитать краткую информацию об играх и отдать или не отдать им предпочтение в будущем. К сожалению, автор не предлагает набор ссылок, где можно найти демоверсии этих игр, картинки и т. д., но дает весьма понятные описания. Так что обратившись к поисковой машине, вы всегда сможете их найти в Internet или купить диск с игрой. Речь в мини-обзорах идет не только о уже существующих играх, но и о том, что будет присутствовать в новых. Даже если вы успели поиграть в некоторые из представленных, у вас появится возможность оставить себе на заметку и включить в список игр новые. Вот некоторые из игр, представленных в этом разделе:

Populous: The Third Coming (так называемый симулятор Господа Бога, где вы почувствуете себя главным распорядителем человеческих судеб и будете воевать с себе подобными);

Myth II: Soulblighter (разрабатываемое фирмой Bungie продолжение знаменитой игры, прославившейся тем, что она первой сделала ландшафт игры трехмерным);

Settlers 3 (продолжение знаменитой игры, здесь вы будете выполнять роль не Бога, но божка — римского Юпитера, египетского Хоруса или азиатского Чи-Ю; цель — доказать, что вы главный);

Emergency: fighters for life (имитатор аварийно-спасательной службы, где принцип «спасение утопающих — дело рук самих утопающих» абсолютно нерабочий, вам придется спасать народ, умудрившийся попасть в ДТП или погибающий в аварии на химкомбинате и т. д.);

3d Millenum (третье тысячелетие) Cyro (финансовые стратеги и любители занимать верховные посты, это ваша игра);

Lords of Magic (ядреная смесь стратегии пошаговой со стратегией в реальном времени).

Hints&Help содержит множество советов по прохождению таких игр, как Caesar III, Heroes of M&M 2, Constructor, Colonization, WarCraft, Master of Orion, Railroad Tycoon (1.2), SimCity 2000, Age Of Empires, StarCraft, Settlers 2, Lords Of Magic, Theme Hospital, Theme Park, M.A.X (1.2), Myth: The Fallen Lords и многих других, правда, большинство материалов на русский язык не переведено.

ДАРА
пираты

ВОДЫ ВОСТОЧНО-КИТАЙСКОГО МОРЯ. ДВЕСТИ МИЛЬ СЕВЕРНЕЕ ТАЙВАНЯ...

КУЛЕР! Я РАЗОБЬЮ ЭТУ ПРОТИВНУЮ РАЦИЮ ВДРЕБЕЗГИ! У МЕНЯ ОЧЕНЬ КОРОТКИЙ ОТПУСК, А ТЕРПЕНИЕ ЕЩЕ КОРОЧЕ. КАК ТЕБЯ УГОРАЗДИЛО ПРИНЯТЬ СИГНАЛ БЕДСТВИЯ? В КОНЦЕ КОНЦОВ, МЫ НЕ СПАСАТЕЛИ! СВЯЖИСЬ С ЧИПОМ И ДЕЙЛОМ!

РРРРММ!

LURCHER

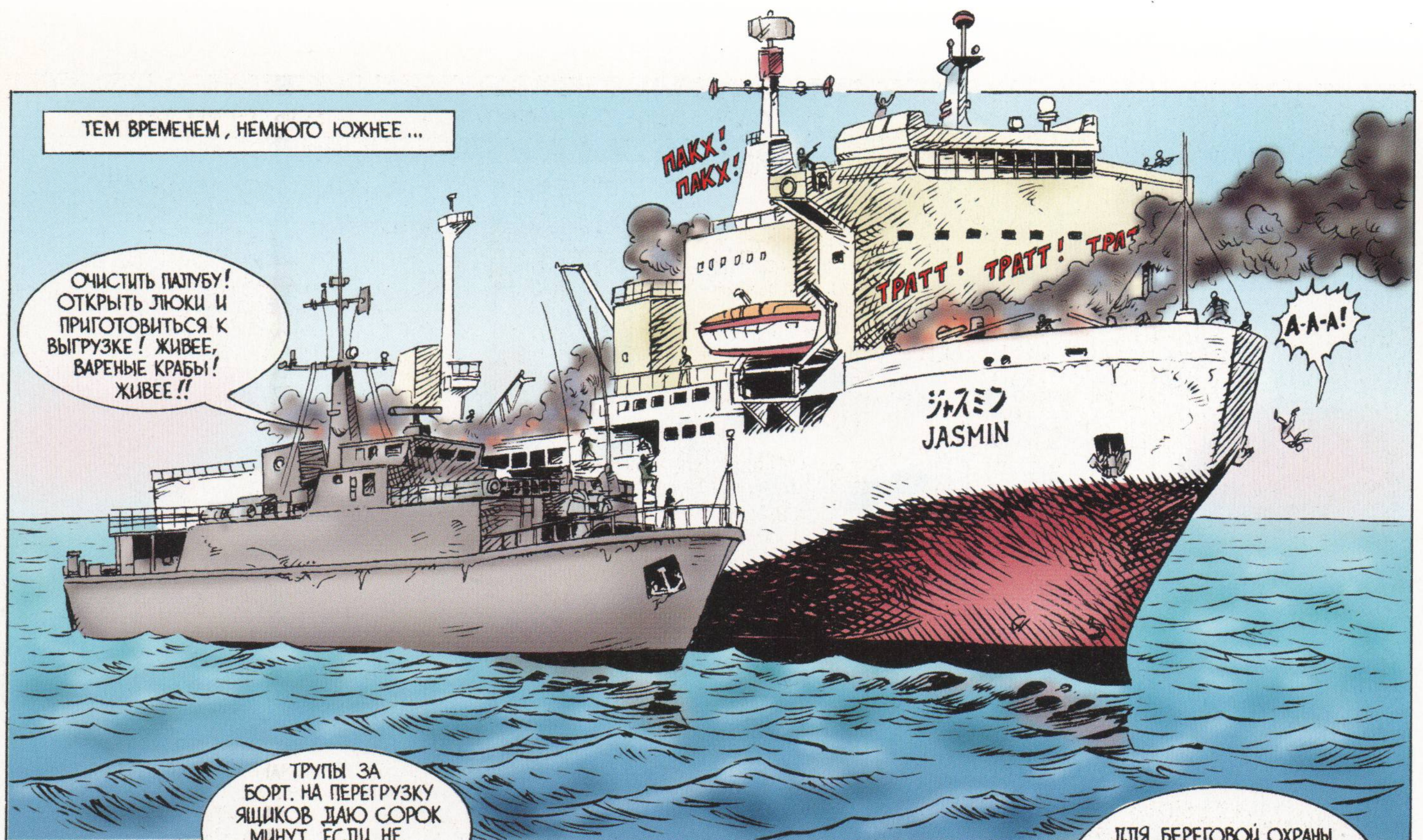
ТАКОВ МОРСКОЙ ЗАКОН, ДАРОЧКА. МЫ ОБЯЗАНЫ ПРИДТИ НА ПОМОЩЬ. К ТОМУ ЖЕ, СИГНАЛ БЕДСТВИЯ Я УСПЕЛ ЛИШЬ ЗАПЕЛЕНГОВАТЬ. ПЕРЕДАЧА ВНЕЗАПНО ОБОРВАЛАСЬ, НО ЭТО ГДЕ-ТО РЯДОМ С НАМИ.

ПРОИЗВОДСТВО СТУДИИ "ТЕМА"

ЛАДНО, ЛАДНО... ЧТО ТЕБЕ УДАЛОСЬ ВЫЯСНИТЬ?

СУДНО НАЗЫВАЕТСЯ "JASTMIN". ЯПОНСКИЙ КАБОТАЖНИК, ЗАФРАХТОВАННЫЙ МЕЖДУНАРОДНОЙ АССОЦИАЦИЕЙ ПО БОРЬБЕ С КОМПЬЮТЕРНЫМ ПИРАТСТВОМ. ГРУЗ - НЕЛИЦЕНЗИОННЫЕ КОМПАКТЫ С ИГРОЙ "TOMB RAIDER NEXT", КОНФИСКОВАННЫЕ ТАМОЖНЕЙ. ОНИ ВЕЗУТ ИХ ИЗ ТАЙБЕЯ В ШАНХАЙ ДЛЯ ТОРЖЕСТВЕННОГО УНИЧТОЖЕНИЯ В ПРИСУТСТВИИ ВЫСШИХ РУКОВОДИТЕЛЕЙ АССОЦИАЦИИ.

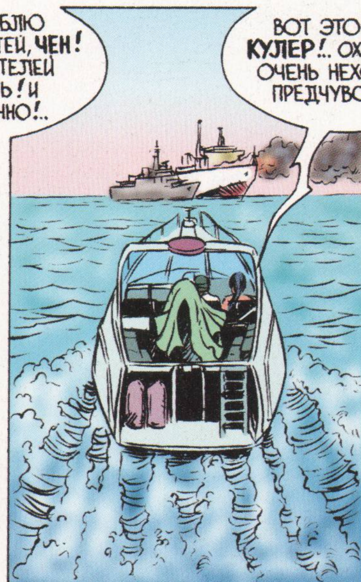


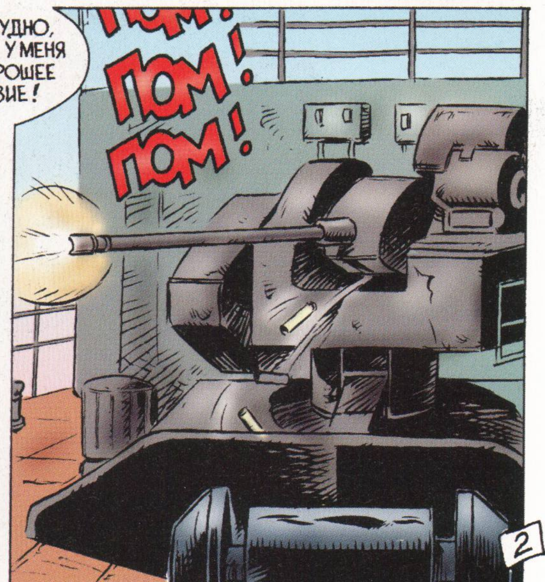

ТЕМ ВРЕМЕНЕМ, НЕМНОГО ЮЖНЕЕ...
ПАКХ! ПАКХ!
ОЧИСТИТЬ ПАЛУБУ! ОТКРЫТЬ ЛЮКИ И ПРИГОТОВИТЬСЯ К ВЫГРУЗКЕ! ЖИВЕЕ, ВАРЕНЫЕ КРАБЫ! ЖИВЕЕ!!
ТРАТТ! ТРАТТ! ТРА
А-А-А!
ジャスミン
JASMIN

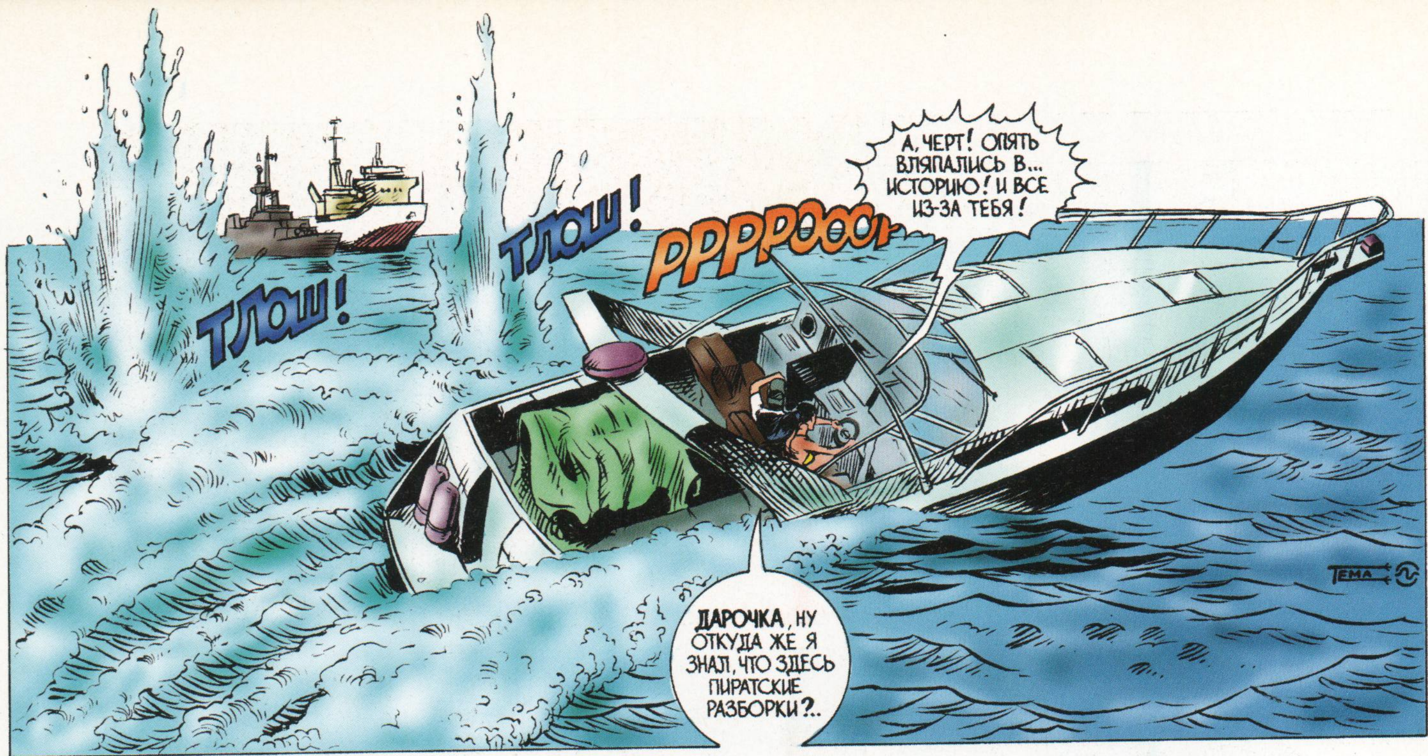

ТРУПЫ ЗА БОРТ. НА ПЕРЕГРУЗКУ ЯЩИКОВ ДАЮ СОРОК МИНУТ. ЕСЛИ НЕ УЛОЖИТЕСЬ - СЛУЩУ С ТЕБЯ ШКУРУ!
ЭЙ, **СКОРПЕНА**! КАЖЕТСЯ, У НАС ГОСТИ!


ДЛЯ БЕРЕГОВОЙ ОХРАНЫ СЛИШКОМ ОПЕРАТИВНО... СКОРЕЕ ВСЕГО КАКИЕ-НИБУДЬ ТУРИСТЫ. СЛУЧАЙНО ВЗЯЛИ ПЕЛЕНГ НА СИГНАЛ КАБОТАЖНИКА.

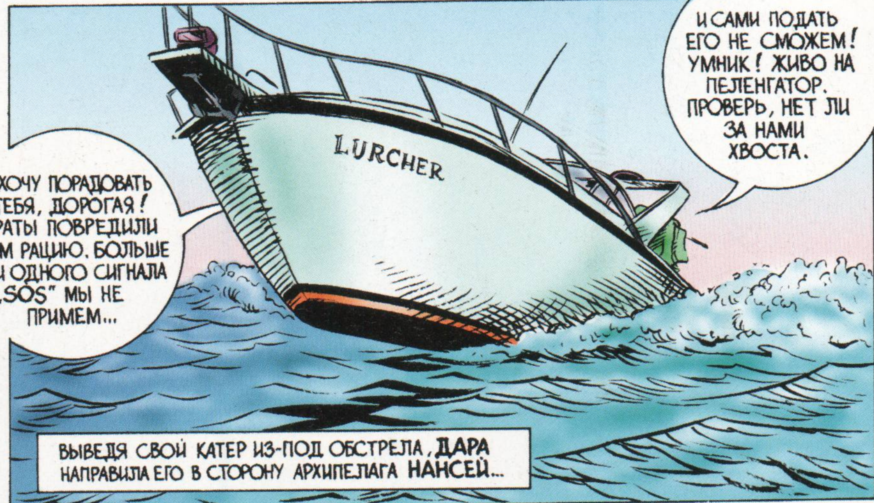

Я НЕ ЛЮБЛЮ СЛУЧАЙНОСТЕЙ, **ЧЕН**! ВСЕХ СВИДЕТЕЛЕЙ ПРИКОНЧИТЬ! И НЕМЕДЛЕННО!..


ВОТ ЭТО СУДНО, **КУЛЕР**!.. ОХ!.. У МЕНЯ ОЧЕНЬ НЕХОРОШЕЕ ПРЕДЧУВСТВИЕ!

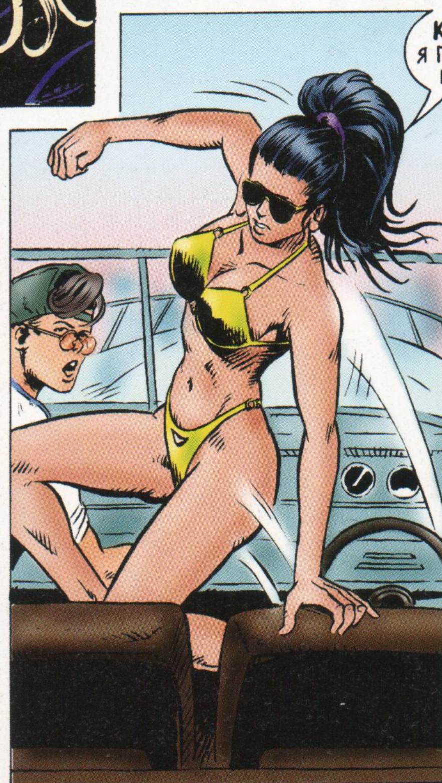

ПОМ! ПОМ! ПОМ!
2

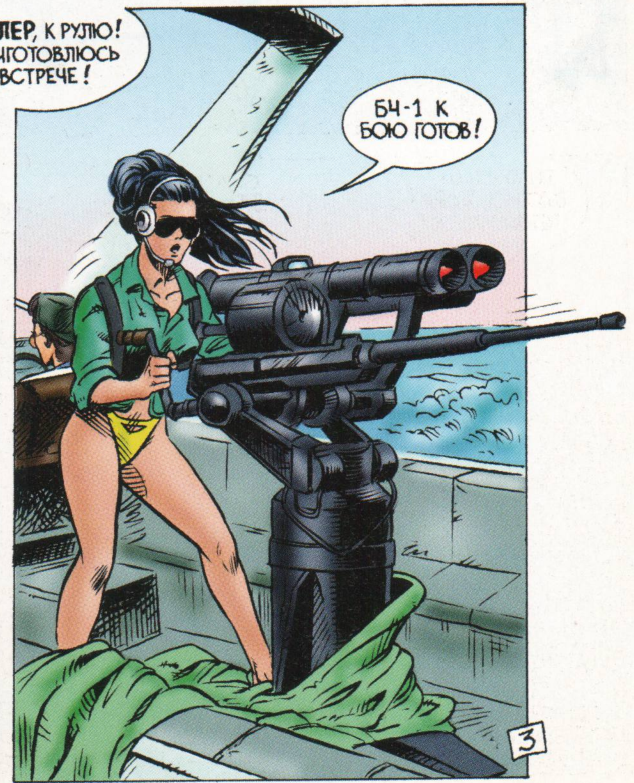

А, ЧЕРТ! ОПЯТЬ ВЛЯПАЛИСЬ В... ИСТОРИЮ! И ВСЕ ИЗ-ЗА ТЕБЯ!
ТЛОШ!
ТЛОШ!
РРРРОооо
ДАРОЧКА, НУ ОТКУДА ЖЕ Я ЗНАЛ, ЧТО ЗДЕСЬ ПИРАТСКИЕ РАЗБОРКИ?..
ТЕМА

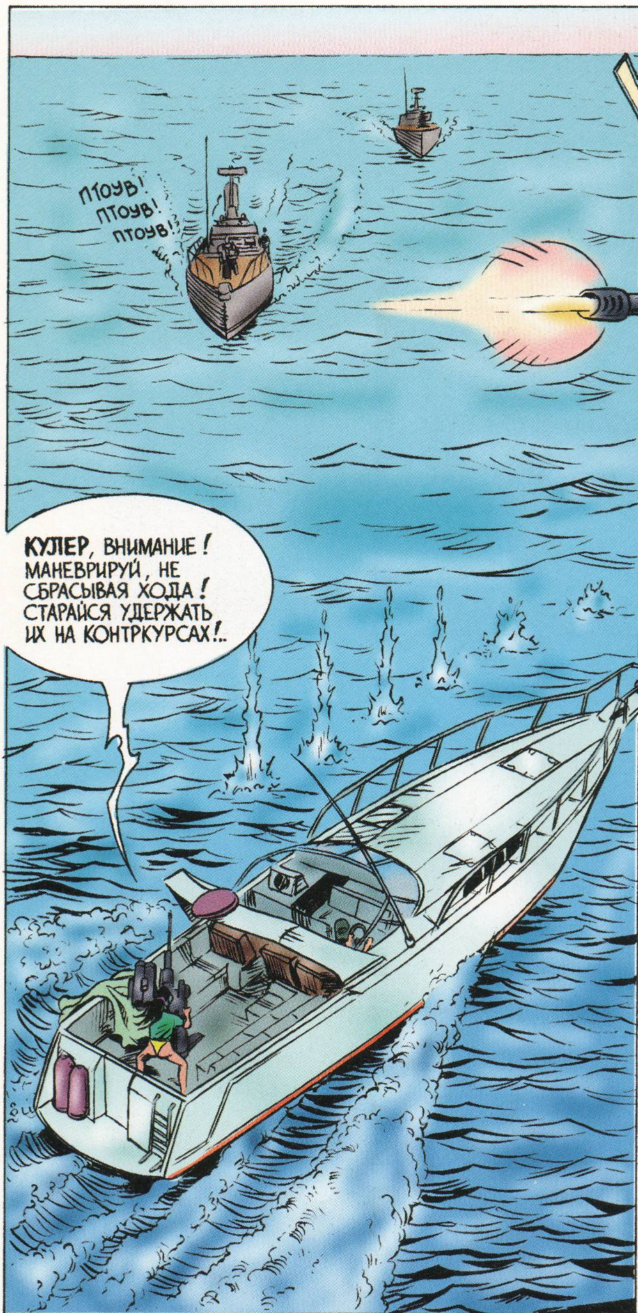

ОНИ УХОДЯТ, ЧЕН! НЕМЕДЛЕННО СВЯЖИСЬ С БАЗОЙ, ПУСТЬ ВЫШЛЮТ НА ПЕРЕХВАТ КАТЕРА!
ХОЧУ ПОРАДОВАТЬ ТЕБЯ, ДОРОГАЯ! ПИРАТЫ ПОВРЕДИЛИ НАМ РАЦИЮ. БОЛЬШЕ НИ ОДНОГО СИГНАЛА „SOS" МЫ НЕ ПРИМЕМ...


И САМИ ПОДАТЬ ЕГО НЕ СМОЖЕМ! УМНИК! ЖИВО НА ПЕЛЕНГАТОР. ПРОВЕРЬ, НЕТ ЛИ ЗА НАМИ ХВОСТА.
LURCHER
ВЫВЕДЯ СВОЙ КАТЕР ИЗ-ПОД ОБСТРЕЛА, ДАРА НАПРАВИЛА ЕГО В СТОРОНУ АРХИПЕЛАГА НАНСЕЙ...

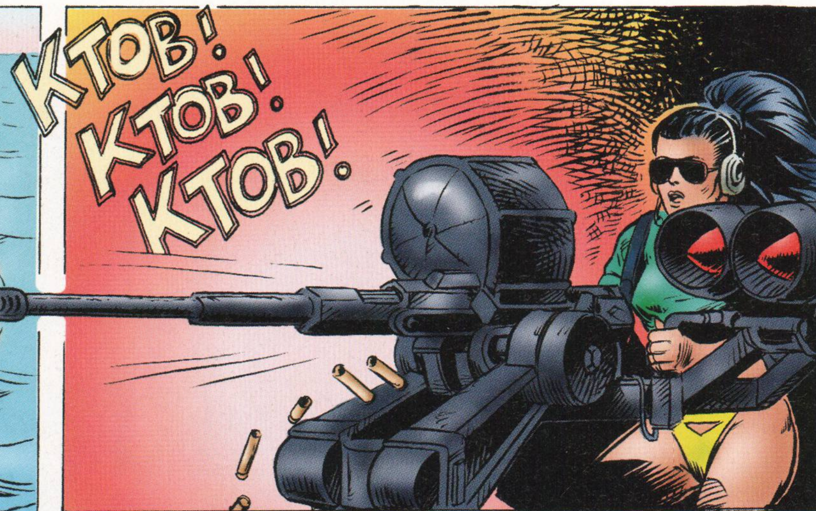

ДАРА, ВНИМАНИЕ! ФИКСИРУЮ ДВЕ МАЛОРАЗМЕРНЫЕ БЫСТРОХОДНЫЕ ЦЕЛИ, СЛЕВА КУРСОВОЙ СОРОК! ДИСТАНЦИЯ ТРИДЦАТЬ ПЯТЬ КАБЕЛЬТОВЫХ! СКОРОСТЬ ОКОЛО СОРОКА УЗЛОВ!


КУЛЕР, К РУЛЮ! Я ПРИГОТОВЛЮСЬ К ВСТРЕЧЕ!


БЧ-1 К БОЮ ГОТОВ!
3



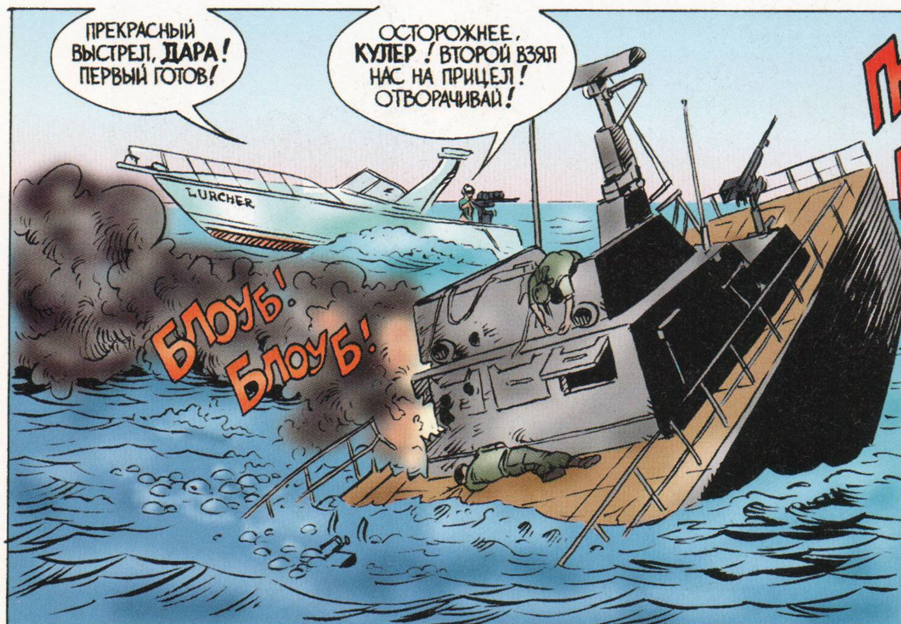
ПТОУВ! ПТОУВ! ПТОУВ!
КУЛЕР, ВНИМАНИЕ! МАНЕВРИРУЙ, НЕ СБРАСЫВАЯ ХОДА! СТАРАЙСЯ УДЕРЖАТЬ ИХ НА КОНТРКУРСАХ!..



КТОВ! КТОВ! КТОВ!



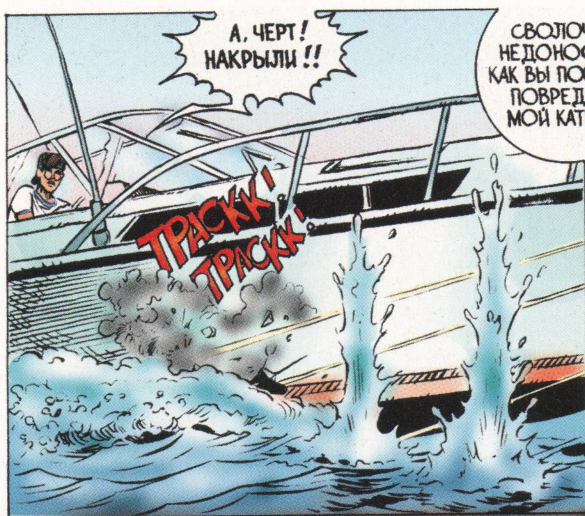
ААААГ!
ККРАСТ!



ПРЕКРАСНЫЙ ВЫСТРЕЛ, ДАРА! ПЕРВЫЙ ГОТОВ!
ОСТОРОЖНЕЕ, КУЛЕР! ВТОРОЙ ВЗЯЛ НАС НА ПРИЦЕЛ! ОТВОРАЧИВАЙ!
LURCHER
БЛОУБ! БЛОУБ!



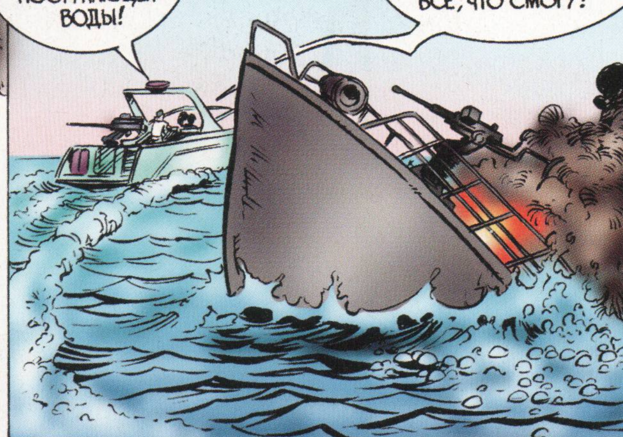
ПТОУВ! ПТОУВ! ПТОУВ
4

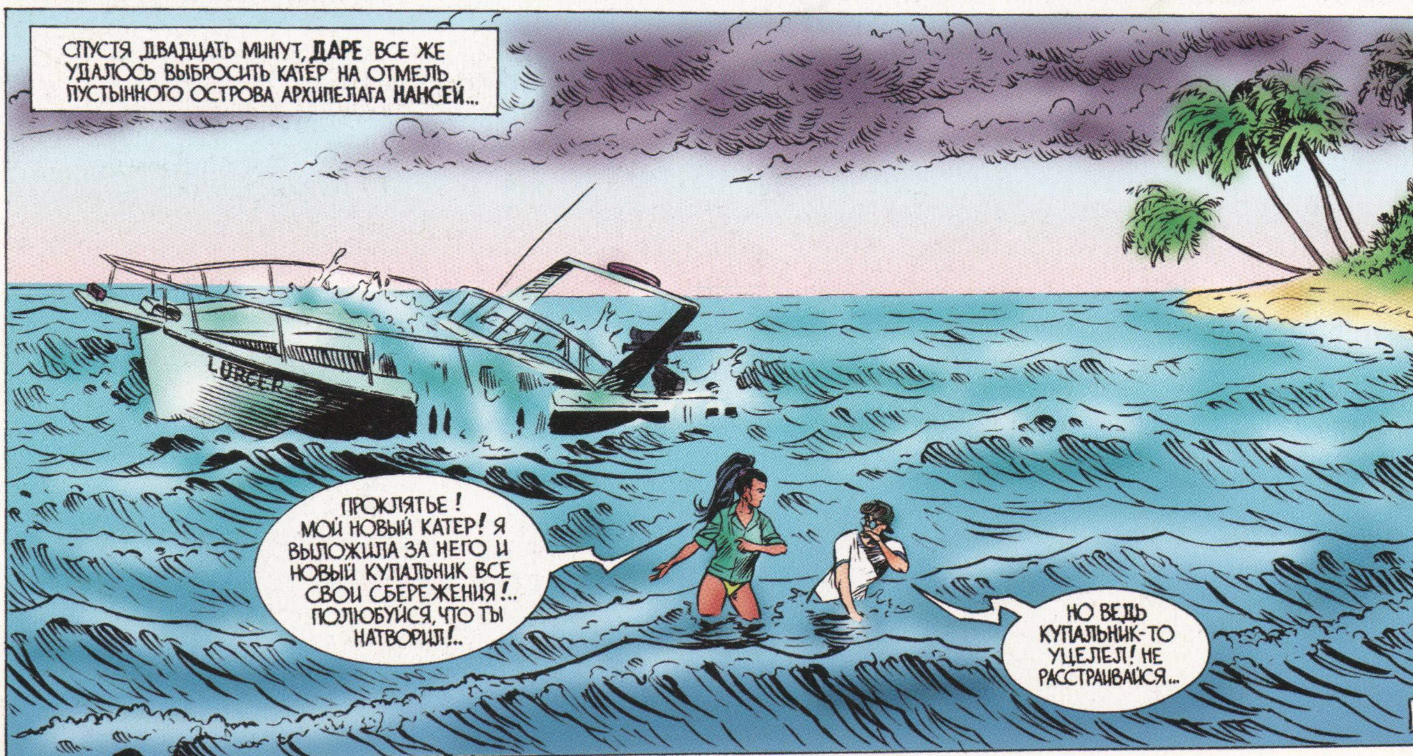

А, ЧЕРТ! НАКРЫЛИ!!
ТРАСКК! ТРАСКК!


СВОЛОЧИ! НЕДОНОСКИ!! КАК ВЫ ПОСМЕЛИ ПОВРЕДИТЬ МОЙ КАТЕР?!

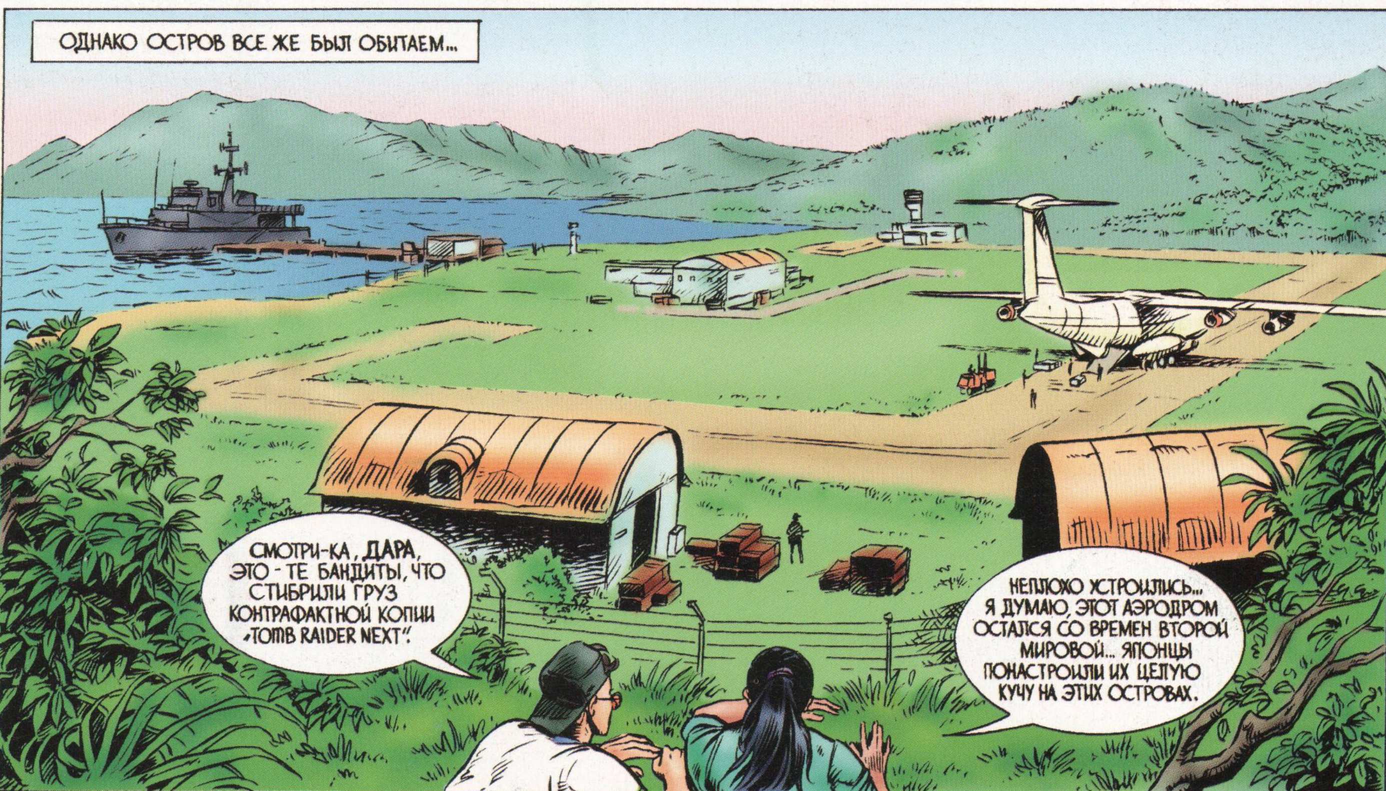

ВОТ ВАМ, ВОТ, ВОТ!.. ПОЛУЧАЙТЕ!..
ФСССШ!
КТОВ! КТОВ!


КАБРРОУМ!!


ДАРА, У НАС ВОСЕМЬ ПРОБОИН НИЖЕ ВАТЕРЛИНИИ. АВТОПОМПА НЕ СПРАВЛЯЕТСЯ С ОБЪЕМОМ ПОСТУПАЮЩЕЙ ВОДЫ!
В ПЯТИ МИЛЯХ К ВОСТОКУ ЕСТЬ ОСТРОВ. ПОПРОБУЕМ ДОТЯНУТЬ ДО МЕЛКОВОДЬЯ. Я ВЫЖМУ ИЗ ДВИГАТЕЛЯ ВСЕ, ЧТО СМОГУ!


СПУСТЯ ДВАДЦАТЬ МИНУТ, ДАРЕ ВСЕ ЖЕ УДАЛОСЬ ВЫБРОСИТЬ КАТЕР НА ОТМЕЛЬ ПУСТЫННОГО ОСТРОВА АРХИПЕЛАГА НАНСЕЙ...
LURCER
ПРОКЛЯТЬЕ! МОЙ НОВЫЙ КАТЕР! Я ВЫЛОЖИЛА ЗА НЕГО И НОВЫЙ КУПАЛЬНИК ВСЕ СВОИ СБЕРЕЖЕНИЯ!.. ПОЛЮБУЙСЯ, ЧТО ТЫ НАТВОРИЛ!..
НО ВЕДЬ КУПАЛЬНИК-ТО УЦЕЛЕЛ! НЕ РАССТРАИВАЙСЯ...
5









БУДЕТ ПРОДОЛЖЕНИЕ

...Честно говоря, нам как-то не верится, что на белом свете остались игроманы, до сих пор не испытавшие счастья подержать в руках какой-либо из предыдущих четырех номеров нашего славного «Mega Game». А значит, ты, дорогой читатель, уже должен быть подкован в теории и практике «Ящиков для Мусора» — ну как-то ломает уже пятый раз новыми словами объяснять, что это за рубрика такая отвязная и с чем ее едят... Скажем лишь, что наполняющие «Ящик для Мусора» три маститых Краеведа и примкнувший к ним одиозный Александр Казаков создают этот раздел, изо всех сил спустя рукава и с огромным напряжением воли стараясь даже случайно не сказать чего-нибудь разумного, доброго, вечного. Все — ради тебя, дорогой друг! Ведь, по нашему разумению, если кто может с удовольствием прочесть 200 страниц, на которых нет ни единого прикола и прочих фенечек, то такому человеку, пожалуй, лучше уж Кафку какого-нибудь читать... это угрюмая довольно личность получается... Так что даже если Краеведы вообще и Казаков лично немного не в себе (а такая точка зрения, что греха таить, бытует), то это даже и хорошо! Ибо кто лучше поймет заядлого геймера, как не родственные ему души? А чтобы доказать, что наши Краеведы понятливы, почти как люди, представляем вам их новое исследование под названием

Новости игровой медицины?

Три Краеведа говорят вам, как доктора...



...Пятый уже раз мы, Краеведы, приступаем к созданию очередного шлягера научно-краеведческой мысли, долженствующего потрясти игровую общественность. Между прочим, «пять» — это вполне юбилейная цифра. Говорят, летчикам в войну за пять вылетов орден давали. Да и в советское время, например, сдал донор пять раз кровь, ему сразу красивый значок вручают, типа Заслуженный Донор СССР. Вот и мы уже пятый раз вылетаем на абсолютно враждебные нам позиции осмысленных размышлений; в пятый раз портим себе кровь на интеллектуальном фронте. Тут действительно в пору задуматься о своем психическом здоровье. Но нам, Краеведам, свойственно каждую мысль развивать до упора, и данная не стала исключением. Почему, собственно, мы должны думать только о себе? Почему бы не поставить вопрос шире? Ведь никто еще не задумывался над здоровьем всей игровой общественности — а вдруг она, общественность, тяжко страдает и ждет нашего краеведческого диагноза?
Впервые эта навязчивая идея посетила нашего Третьего Краеведа, чья собственная психика давно уже балансирует на грани... гениальности. Идея оказалась навязчивой настолько, что ему удалось-таки навязать нам нижеследующее эссе.

Синдром Маклауда

Черная тень опускается на Землю, все ниже и ниже наплывают ее монолитные щупальца, гигантской сетью накрывают города и веси и выхватывают со страшной регулярностью себе пропитание — живые человеческие души.

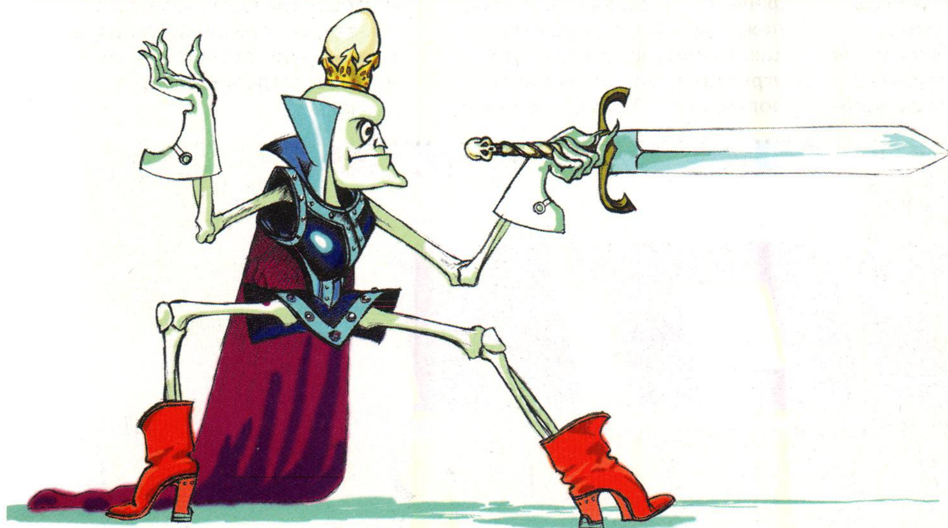
Я вижу ее приближение, потому что облечен ответственностью за вас, и бью тревогу, пока еще можно что-нибудь изменить...

Когда-то я был доктором, лечил людей от физических недомоганий; даже теперь, с переходом к моему естественному призванию, к краеведению, я сохранил в себе способности к диагностике и хочу предупредить вас, что симптомы эти мне совсем не нравятся.

Господа, я наблюдаю повальное истинно заразное психическое заболевание. Просто-таки эпидемию. Эпидемию болезни, которую я, как краевед-доктор, именую Синдромом Маклауда.

Кто-то может подумать, что этот самый Маклауд первым заметил и описал болезнь, позднее

названную его именем, так вот, это неправильно. Маклауд (да знаете вы его!) — это Горец. Причем я не имею в виду того, первого, Коннора Маклауда, из великого фильма великого Малкахи. Тот был человеком порядочным и бился понятно за что (не буду я пересказывать фильм, сами смотрите); я присвоил болезни имя Дункана Маклауда, героя бесчисленных серий бесконечной мыльной оперы. Дункан (вообще-то он должен был быть Данканом, но как-то не случилось...) живет в очень интересном мире. Нет, с виду этот мир очень смахивает на наш, вот только населен он, по-видимому, едва ли не наполовину странными бессмертными личностями, которые все лезут и лезут к бедолаге Маклауду со своими мечами, ножами, штыками и прочими ятаганами. И каждый раз Дункан с обреченностью работника заплечных дел вынужден рубить этим гражданам головы, отлучая последних от бессмертия и участия в последующих сериях. Так что по-настоящему бессмертен один только Маклауд. Он просто не может умереть — сериал-то о нем, кто же в своем уме режет горцев, несущих золотые яйца?..



Так вот, пока я пишу эти строки, пока вы их читаете, по всему миру огромные полчища Маклаудов сражаются с еще более огромными, просто-напросто бесчисленными полчищами врагов.

Посудите сами — вот вы включили компьютер, загрузились в игрушку, и давай колбасить всякую дрянь. Но вы же бессмертны по определению! Разве что монитор взорвется прямо вам в голову, но на моей памяти этого не случалось, и дай Бог не случится. Кстати, эти, которые в мониторе, тоже так себе смертны — если хотите опять их поколбасить, врубайте уровень сначала, и — чудо! Вот они, убиенные, живее всех живых. Битва бессмертных с бессмертными, как говорится, налицо.

А что такое компьютер, в свете развития моей теории? Супер-могильник, величайшее кладбище в истории вселенной. Сколько ТАМ осталось загубленных, убиенных и умученных. Не садитесь за монитор в головных уборах, имейте уважение...

Жизнь превращается в сплошную мыльную оперу. Сон, работа-учеба, еда, маклаудизм. И так каждый, или почти каждый день. И так по всему миру.

Что? Кое-кто не играет в шутеры? Ну и что, вы считаете, Синдром Маклауда их миновал?

Если бы... В любой, повторяю, в ЛЮБОЙ компьютерной игре вы - самый бессмертный персонаж со времен написания Библии. Даже в том же намозолившем язык Тетрисе — геймовер, пресс нужный кей, и — снова здорово. Нездоровые тенденции, вот что это такое. Как сказал бы папа Фрейд, вытеснение страха смерти в подсознание путем компьютерной сублимации бессмертия.

Хотя, если не подходить к проблеме с медицинской стороны, может, и не так страшен маклаудизм, как я его малюю?

Как истинный Краевед, я вызываю для дискуссии единственного доступного мне на этот момент оппонента — самого себя, разумеется. Ведь приятно, что ни говори, подискутировать с умным человеком, даже если перед тобой всего лишь зеркало.

Итак, я — бессмертен. Это хорошо?

Хорошо, киваю головой. Бессмертный — это звучит гордо. Замечательно это звучит, когда обо мне. Что ни говори, а жить даже нам, Краеведам без страха, лжи и упрека, хочется. Бессмертие стимулирует организм к развитию целой кучи различных полезных навыков: стрелять из-за угла, сшибать автомобили с трассы, складывать фигурки, обнаруживать нужные места для тыкания мышкой, включать паузу и попивать полезные и не очень для организма напитки, с уверенностью смотреть хотя бы в часть завтрашнего дня (если только электричество не отключат)...



Плохо, снова киваю. Что это за мир такой, когда в нем каждый второй бессмертный? Это же безобразие, а не мир! Ведь каждому бессмертному подавай целую кучу смертных, чтобы можно было их перестрелять из-за угла! Бессмертные в массе своей непредсказуемы и опасны. А ну, как все они повылазят из-за своих компьютеров и выйдут на улицы? Никакой транспорт не выдержит этого наплыва! Что если миллионы Маклаудов начнут рубить головы одновременно? Даже если и виртуально, какой эмоциональный всплеск агрессии поразит ионосферу нашей маленькой планеты, и во что это может вылиться? Им там стрессы снимай, а электричество кто будет экономить?

Ой, пора заканчивать диспут. Я ведь человек увлеченный, я и подраться могу. Даже с самим собой, а это пострашнее маклаудизма синдром будет. Синдром Краеведа, не иначе...

И вообще, не мое это, краеведческое дело решения принимать. Я ведь исследователь, а не Минздрав. Мое дело обнаружить проблему, вывести закономерность и заронить сомнения.

Зародил?..

...В начале, конечно, мы не восприняли всерьез мрачных пророчеств нашего Третьего. Однако вскоре произошли события, которые заставили нас серьезнее взглянуть на проблему. Оказывается, не только мы серьезно озабочены здоровьем нашего дорогого читателя-геймера. Особенно ясно это стало, когда от него, дорогого читателя, начали приходить первые письма...

Синдром эстетической инверсии,

или Письмо позвало в дорогу

Самые великие открытия в истории человечества совершались по самым нелепым поводам. К примеру, взять хоть яблоко Ньютона. Вот и к нам в редакцию пришло вполне бестолковое письмо, которое, однако, послужило толчком к открытию нового психологического явления.



Письмо это пришло в начале марта, по итогам двух первых номеров «Mega Game». Некоторого дорогого дружка сильно напугали обложки этих номеров: ну, просто спать он ночами не мог, весь покрытый кошмариками. Цитирую самую душераздирающую часть письма: «Вызывает опасения психическое здоровье того, кто выбирает картинки на обложку. Первая картинка уже была тревожной, но вторая картинка — уже прямая агрессия в сторону читателей. Большинство читателей будет журнал постоянно держать обложкой вниз...» Мы, Краеведы, пришли в восторг и немедленно отнесли письмо тому самому человеку, за чье здоровье так беспокоился заботливый читатель. Этот человек, в свою очередь, пришел в неописуемое возбуждение, сел за компьютер и сутки работал, впав в такой ступор по отношению к внешним раздражителям, что его психическое состояние действительно стало вызывать опасения. Через сутки он откинулся в кресле и, слабо прошептав «наш ответ Чемберлену», продемонстрировал эскиз обложки 4-го номера (обе обложки перед вами, можете любоваться!).

Итак, верстка достойно ответила на происки самобытных психоаналитиков. Но нас, Краеведов, поднятая дотошным читателем тема заинтересовала. Мало ли, вдруг нас действительно станут держать обложкой вниз? Кому это понравится — мордой об стол? Поэтому было решено провести небольшое психо-социологическое исследование. Поскольку главным принципом всех социологических опросов в нашей стране является максимальный уровень непрезентативности (иными словами, основной признак профессионализма аналитика — умение точно попасть пальцем в небо), мы решили не отступать от традиции и провели опрос по случайной выборке среди граждан РФ в возрасте от 5 до 8 лет. Местом проведения исследования являлись дворы, куда ничего не подозревающие мамы выводили погулять наших будущих респондентов.

Эксперимент проводился в три этапа.

1) Завоевание доверия респондента (глажение по голове, дарение мороженого, игра в снежки, катание верхом на любимой собаке Третьего Краеведа).

2) Выяснение вопроса, любит ли респондент играть в компьютерные игры.

3) Демонстрация респонденту уже известных вам картинок с обложек 2-го и 4-го номера «Mega Game» и наблюдение за его реакцией.

Не скроем, что действовать пришлось в сложной обстановке, приближенной к боевой. 22 раза наших экспертов принимали за монстрящихся маньяков, причем только однажды это произошло на третьей стадии эксперимента — обычно враждебность окружающего населения давала себя знать уже на первом этапе. Между прочим, интересный вопрос: если в нашей стране, по общественному мнению, играть с детьми и дарить им мороженое могут только маньяки, то каков же общепринятый стереотип отношения к детям для нормального человека?

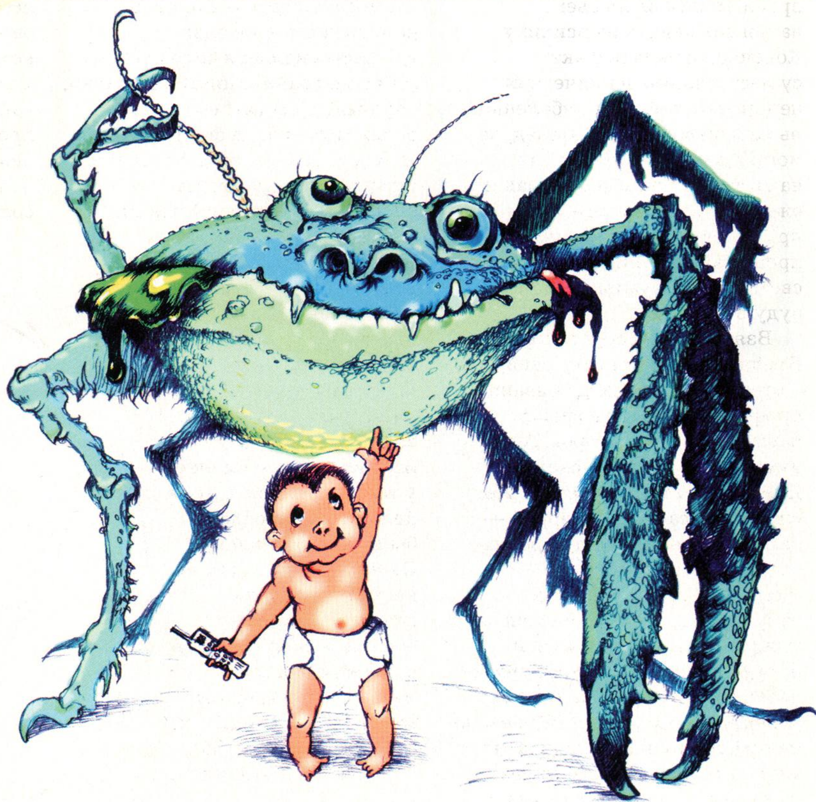
Но мы отвлеклись. Итак, ценою тяжких боевых потерь (6 кровоподтеков, 3 привода в милицию, 2 отравления слезогонкой и эпилепсия у собаки Третьего Краеведа) нам удалось установить следующее.

Дети, не играющие в компьютерные игры, при демонстрации картинок обычно с громким плачем убегали в направлении родителей или иными способами выражали свое недовольство совершенной «в их сторону агрессией» (один шестилетний, но вполне новорусский респондент даже выстрелил в нашего эксперта из газового пистолета).

Дети, играющие в компьютерные игры, в большинстве своем поступали совершенно наоборот. Они либо пытались вырвать у эксперта картинку со словами «Да-ай! Мне! Пупсик!», либо тоже убегали в сторону родителей, но с выкриками типа «Дядя продает! Хочу-у! Купи!».

Итак, поскольку дети, как известно, наше будущее и наша надежда, мы наблюдаем очевидную эволюцию понятия «ужасное» у самой передовой и продвинутой части человечества — детей, с самого нежного возраста приобщившихся к компьютеру вообще и к играм в частности. Это и понятно. Игрок так привык к монстрам и прочим ужастикам, так сроднился с ними, что никакого «чувства агрессии», видя их, не испытывает. Они для него свои, родные, близкие, а близких надо любить. Категории «ужасного» и «прекрасного» в эстетике заядлого игромана не такие, как в эстетике обычных людей. Кстати, любопытным подтверждением этого служит еще одно наблюдение, сделанное мною вне работы, частным образом. Из примерно полусотни моих знакомых женщин всех возрастов только одна не испытывает отвращения к паукам и тараканам, напротив, полагая их «милыми зверушками». Она же — единственная женщина из этой полусотни, с удовольствием режущаяся в RTS и стратегии (остальные все больше шарики катают...).

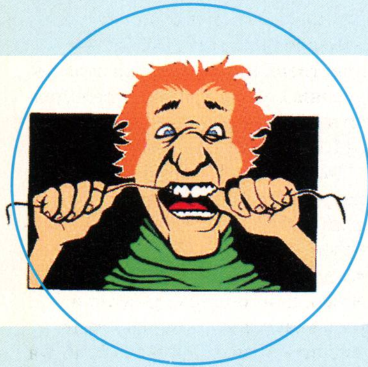
Таким образом, нами открыта интереснейшая особенность психологии геймера — «Синдром эстетической инверсии». То, что для простого человека ужасно и отвратительно, для геймера приятно и привлекательно. Осталось лишь выяснить, существует ли обратная инверсия (то есть не стало ли еще для геймера противным все, приятное простым людям...).



...Рассмотрев, таким образом, со всех сторон проблему душевного здоровья геймера и заткнув за пояс Фрейда с Юнгом, мы решили перейти к здоровью физическому. Однако на этом пути нас ждало непредвиденное препятствие: почти никто из нас, Краеведов, уже толком не помнил, как должен выглядеть здоровый человек. Даже Третий, якобы экс-доктор, сумел из себя выдавить только: «Это... две руки... коня на скаку... голова еще быть должна! и почки...» Вспомнив о почках, Третий Краевед горько зарыдал, и больше мы ничего от него не добились. Второй Краевед, впрочем, поднапрягся и попробовал рассмотреть проблему методом «от противного»: глядя на себя, он постарался определить, как же он, здоровый когда-то человек, дошел до жизни такой.

Игры — злой яд!

Почему-то все, если речь заходит о связанных с компьютерными играми



проблемах со здоровьем, начинают кивать на психику. Конечно, отрицать факт существования психических неприятностей я, как убеленный рыжей шевелюрой Краевед, не могу. Но ведь не только сии напасти медицинского характера ожидают зазевавшегося прохожего на тернистом пути прошибания катаной дороги к светлому виртуальному будущему!

Взять, к примеру, геморрой. Вредная и недобрая болезнь, все больше завоевывающая звание профессиональной в среде перманентных геймеров. А вы думали, это вас не касается? Думали, это так, словечко? Ха, еще как касается. Геморрой — болезнь весьма, между прочим, злая, лечится только хирургическим путем, а в запущенном виде крайне опасная для здоровья и даже жизни больного. Так что в этом пункте позволю себе не согласиться с утверждением Первого Краеведа насчет синдрома Маклауда, что типа мы им всем вломили по шлемаку, а сами живее всех живых. Вовсе не надо монитору взрываться, достаточно поистреблять монстров, садистов, редисок и иже с ними злых дядек по ту сторону экрана ежедневно по 15 часов в течение года, и поход, пардон, в сортир превратится в ежедневный подвиг сильного духа над бренной плотью.

Или тут знакомый сексопатолог (тоже, кстати, краевед, только отставной) присоветовал темочку. Говорит, сексуальные и иже с ними половые неприятности прямо-таки самым непосредственным образом завязаны на компьютер. Он, например, гадость всякую излучает прямо из монитора, из чего выходит еще одна профессиональная болезнь геймера: импотенция. Это, кстати, научный факт (ха! см. ниже — далеко это еще не факт! — *Прим. А. К.*), только если до сих пор им были крайне озабочены преимущественно работники телевидения, то теперь он вполне касается и думеров с квакерами. Это вы сейчас бойкие скакуны. А лет эдак через десять вопрос продолжения рода может встать ребром... Тут не могу не вспомнить упомянутый выше синдром многосерийного киллера: у того, помнится, с этим делом тоже проблем было хоть отбавляй. Он, правда, с тетками весьма знался, но, скажу по секрету, больше для понту, да и они с ним водились только потому, что это круто — быть подругой бессмертного маньяка-убийцы. А на большее его упорно не хватало, вот и с детьми у него не вышло ничего.

Кстати, вопрос полового воспитания и препятствования оному со стороны ЭВМа можно рассмотреть и в другом аспекте. Выйдите на улицу и посмотрите, сколько одиноких грустных молодых женщин ходит по оной! А ведь это потенциальные будущие матери, бабушки и даже временами дедушки завтрашних космонавтов, писателей, врачей, геологов-разведчиков, пивоваров и краеведов! А почему ходят они по улице, иногда группами, а не занимаются скорейшим движением к светлому будущему нового поколения? Потому что потенциальные отцы и дедушки оного в это время сидят за компьютерами и истребляют монстров. Но не в этом цель вашей жизни, юные ее прожигатели! Монстры никуда не денутся, из компьютера не сбегут, а лишь преобретут с годами еще большую плавность движений,



сурово-полигонные черты и в очередной раз улучшенный AI, а вот юные тетки, ныне мрачно бродящие по улицам, пойдут в больницу и сделают себе нехорошую операцию по смене пола. И после этого тоже ломанутся истреблять монстров. И что из этого выйдет? Станцию «Мир», несмотря на решительные протесты Александра Казакова, затопят-таки в море-океане за недостатком кадров, куча книжек так и не будет написана, те люди, которые все-таки умудрятся родиться, несмотря на ваше нынешнее активное сопротивление, помрут от болезней за недостатком врачей, минералы не будут разведаны, пива варить будет некому (ужас!), а племя краеведов вообще изведется как класс.

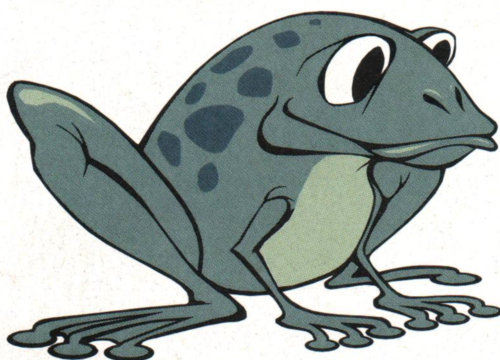
Видите, как все запущено? А ведь я не сказал о вывихах и даже открытых переломах, связанных с неудачным использованием джойстика; отеках конечностей, приобретаемых от постоянного использования неэргономической мышки, а также о прочих неприятностях медицинского характера. Что же делать? Как что? Бросать это все и идти играть в футбол! Там, правда, можно разбить колено, сломать челюсть и получить ребром в глаз, но зато потом шрамы можно будет показывать детям и внукам, будет кого гонять от компьютера, а также не будет никакого страха перед походом в туалет!

...Ну уж нет, решили мы, два оставшихся Краеведа вкупе с Александром Казаковым! Такой пессимистический трактат не может быть правдив! Наш коллега явно зарвался. Поэтому дальнейшее рассмотрение вопроса о телесных болезнях игромана нам пришлось поручить Краеведу внештатному... И он, кстати, тоже тут же подложил нам свинью! Однако мы — существа честные, готовы дать слово каждому невежде. Так что свинья — перед вами...

Три часа за монитором, или Стакан кефира?

Николай Панков, курсант-Краевед

Как утверждает одна телевизионная леди, «главное — это здоровье». Некоторые с этим не соглашаются, полагая, что главное — это деньги, любовь, пиво и т. д. (в самом запущенном случае пациенты полагают даже, что главное — это работа). Но, что характерно, все эти несогласные очень быстро меняют свое мнение, как только у них что-нибудь



засвербит, почернеет и начнет отваливаться. Поэтому вопрос «что отрицательно влияет на это самое главное» сильно волнует мировую общественность и служит вечным источником пропитания для массы ученых, как бы ученых и откровенных шарлатанов. Нам уже много раз рассказывали, что и сахар — белая смерть, и кофе — черная смерть, и масло — желтая смерть... А некоторые умники вообще дошли до кощунства: компьютер, утверждают они, это просто всем смертям смерть. Исходит якобы от монитора какое-то излучение, от которого и глаза слезятся, и руки трясутся, и мозги вкрутую свариваются. Такую панику подняли эти, с позволения сказать, ученые, что хоть на преферанс переходи.

Между тем, что значит — излучение? Почему это оно непременно вредное? Вон, от Солнца тоже есть разные излучения, так мы все летом стремимся на юга, лишь бы немного пооблучаться. Или взять ту же полезную минеральную воду, где ионы всякие с радонами плавают, создавая вполне живительные эффекты.

Английский ученый Бенни Хилл недавно решил опытным путем проверить миф о вредоносности мониторного излучения. Для



эксперимента были отобраны две группы по 100 заядлых геймеров в каждой. Одной группе предписали вести обычный образ жизни (то есть сидеть перед монитором по 8—10 часов в сутки), а вторую от компьютеров напрочь отлучили.Что же вышло? Подопытные из второй группы за месяц наблюдений захирели на 25% и побледнели на 28%; нейрофизиологические параметры ухудшились настолько, что в контрольном dead-матче по Quake, проведенном по истечении срока эксперимента, показатели испытуемых второй группы были в среднем на 60% ниже, чем у подопытных, компьютера не лишенных. Мало того, месяц без облучения серьезно повлиял на психическое и умственное состояние сотни «лишенцев». 39% из них периодически впадали в буйное помешательство и пытались совершать акты беспричинной агрессии против экспериментаторов, а в 10% случаев наблюдались даже попытки суицида. По мнению Бенни Хилла, интеллект «лишенцев» за время эксперимента упал до уровня лягушки (по крайней мере, под конец месяца на вопрос: «О чем вы мечтаете?» 95% из них ответили: «Поквакать бы...»).

Таким образом, происки лжеученых посрамлены! Излучение монитора вовсе не вредно — напротив, оно живительно и просто необходимо для полноценного существования Homo gamerus. Без этого излучения данный подвид человека хиреет и вырождается.

Однако остается открытым вопрос: почему же тогда все-таки слезятся глазки, трясутся ручки и болит голова? Эту проблему, которую даже Бенни Хилл обходит молчанием, удалось решить мне. Однажды, сидя с нашими Краеведами за бокалом ряженки, посмотрел я на них как бы со стороны — и меня осенило! In vino veritas, как сказали бы ныне вымершие римляне! Ну, посудите сами: когда плывет перед глазами, дрожат руки и трещит голова? Чертовски знакомые симптомы, не правда ли?

Гипотеза требовала немедленной экспериментальной проверки. В качестве группы наблюдаемых я выбрал тех же Краеведов по причине их доступности. Опытным путем установлены следующие факты. Во-первых, в 85% случаев непременным атрибутом игрового процесса для Краеведа являлась бутылка кефира (а то и стакан ряженки). Во-вторых, тремор (то самое дрожание рук, если кто не знает) почти всегда наблюдался по утрам именно после вечернего игрового процесса. Отмечено лишь два исключения: у Третьего Краеведа руки тряслись вдобавок каждый раз, когда он видел со спины Вуду Краш, секретаршу Юрия Травникова; а у Первого Краеведа тремор случался также при получении зарплаты (впрочем, последнее событие является столь редким и нерегулярным, что статистического значения не имеет).

Итак, можно считать доказанным: причиной болезненных симптомов является то же, что в нашей стране виновато буквально во всем, а именно — злоупотребление кисломолочными продуктами. А с этим, боюсь, ничего уже не поделаешь — не в Саудовской Аравии живем... На этой грустной ноте я вынужден прервать свой спич, ибо в холодильнике меня давно ждет кефир...

...Представляете себе, какое нахальство — нас, Краеведов, великих наблюдателей, самих использовать в качестве объектов краеведения? С другой стороны, хорошо известно: нету больше удовольствия, чем «наблюдение над наблюдающим». Поэтому мы, так и быть, прощаем молодому и неопытному стажеру его невоспитанность. Оставляя в стороне спорные и бездоказательные выпады против кисломолочных продуктов, отметим главное. Наш юный друг убедительно показал: что кашу — маслом, что здоровье — монитором не испортишь (если, конечно, этим монитором не бить кого-то по голове)! Так что играйте на здоровье, дорогие геймеры!

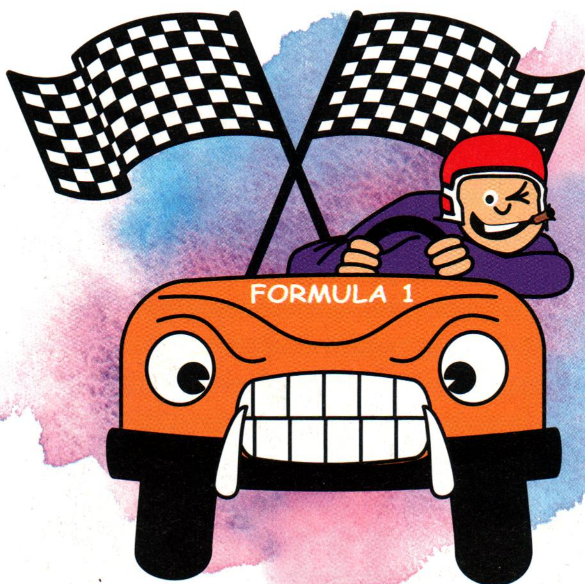


Исповедь великого игромана



Здравствуйте, дорогая редакция! Пишет вам учащийся седьмого класса московской школы № 1529 Банкин Миколас. На страницах второго номера вашего журнала мужик в тельняшке просил написать, что есть игры в моей жизни. С удовольствием откликаюсь на его просьбу.

Немного о себе: мне двадцать лет, и последние десять из них я не могу представить без компьютерных игр. Играю я профессионально и часто участвую в международных соревнованиях по той или иной игре. Соответственно, почти все мое свободное время уходит на тренировки, почему я не успеваю учиться и работать. Но не могу сказать, что это время я трачу даром! Результат — у всех перед глазами. Наверное, весь мир уже знает, что 17 февраля я выиграл чемпионат мира по автосимулятору «Диггер»! Скажу без ложной скромности, я один из ведущих гонщиков мира в этой области. На самом деле я не могу сказать, что я именно лучший, потому что мой друг Леша Жила гоняет куда более профессионально, однако из-за природной скромности он не посещает турниры такого класса. Кстати, они обычно проводятся в деревне Смирновка-2, по ленинградскому направлению, в компьютерном зале Кирпичного Завода. На чемпионате мира по 2D-action играм я занял лишь третье место, потому что в «Шамусе» я не силен. Там победил мой друг Паша Янченко, хотя я подозреваю, что он купил судей. А вот чемпионат Московской области по игре «Посадка на Луну» я проиграл, вернее, был дисквалифицирован за неуважение к правилам игры.



Однажды я даже целый месяц потратил на то, что писал собственную игру. Она называлась Нихтферштейн 1D. Это, по моим сведениям, была первая и единственная игра жанра 1D-action. В ней точка двигалась по прямой и стреляла лучом в другие точки. На пути ее попадались четыре вида препятствий. Во-первых, стенки, которые надо обязательно уничтожать, чтобы двигаться дальше. Во-вторых, враги, которых можно и не убивать, но тогда они будут стрелять вам в спину. В-третьих, подарки, которые либо приносят очки, либо повышают здоровье. И, в-четвертых, друзья, в которых надо было не попасть. К моему огромному сожалению, я не смог найти издателя, который согласился бы вывести мой продукт на рынок. То есть вы понимаете, что я не какой-нибудь там квакер, который пострелял себе подобных и пошел гулять, а серьезный игрок, отдающий всю свою жизнь играм.

С появлением возможности выхода в Internet, я получил возможность играть и в игры по электронной почте, например в Гэлэкси Плюс. Это такая стратегическая игра в космосе, где надо строить корабли и убивать соседей. Правда, я до сих пор не разобрался еще в правилах, но уже выиграл одну партию из пятнадцати сыгранных. Один ветеран по кличке XB на IRC-канале сказал, что для новичка это уже неплохо и у меня есть задатки крутого воина. Из этого я сделал вывод, что талантлив во всех играх, в том числе и в сетевых. Сейчас я подал заявки еще в пять партий, и в одной из них у меня неплохие шансы победить. Там наш альянс скоро победит нашего последнего противника, который, к сожалению, пока превосходит нас по мощности флота, уровню экономики, количеству населения и развитости технологий.

Но игры в моей жизни приносят не только радость. Мои сверстники дразнят меня всякими нехорошими словами за то, что я не участвую в их мероприятиях вроде дискотек и гулянок. Они не могут понять, что мне совершенно все равно, что они там делают, я хочу просто проводить время за компьютером, чтобы никому не мешать. А поэтому я хочу предложить читателям этого замечательного журнала, среди которых наверняка много таких же, как я игроков, организовать клуб игроманов, чтобы иметь возможность общаться друг с другом. Если кого-то заинтересует это предложение, то пишите мне на адрес supergnius@otstoy.com.

Как вы уже поняли, жизнь свою без игр я не мыслю, поэтому очень рад, что появился такой журнал, как ваш, где о каждой игре подробно пишут. Очень хотелось бы видеть на ваших страницах и рубрику, где рассказывалось бы и о решении технических проблем, так как почти ни одну из игр, о которых вы рассказывали, я не смог запустить у себя. Я не думаю, что мощностей моего компьютера не хватает. На прошлой неделе я проапгрейдился до 386!
Заранее благодарен!
До свидания.

От редакции. *М-даа… такое вот, понимаешь, письмо. Хотя, конечно, первая ласточка всегда комом, дареному коню в колодец не смотрят и так далее… На всякий случай напоминаем дорогим дружкам-игроманам, что конкурс на лучшее сочиненьице в жанре «Игры в моей жизни» продолжается, и каждого, кто желает увидеть свои излияния пропечатанными на этой странице, — милости просим!*



Home
Search
Stop